Principiile fundamentale ale
DESENULUI

Principiile fundamentale ale

DESENULUI

Barrington Barber



Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
BARBER, BARRINGTON
Principiile fundamentale ale desenului: curs profesionist complet pentru artiști / Barrington Barner, trad.: GRAAL SOFT - București: Editura RAO, 2015
ISBN 978-606-609-774-1

I. GRAAL SOFT (trad.)
741

Editura RAO
Str. Bârgăului, nr. 9–11, sect.1, București, România
www.raobooks.com
www.rao.ro

Barrington Barber
The Fundamentals of Drawing.
A complete professional course for artists

Traducere din limba engleză
GRAAL SOFT

ISBN 978-606-609-774-1

Cuprins

Introducere

Desenul se învață ușor. Încă de la vârste fragede învățăm să mergem și să vorbim, să scriem și să citim. Să înveți să desenezi este și mai ușor. Desenul reprezintă, de fapt, așternerea pe hârtie a tot felul de semne care reprezintă experiențe vizuale. Pentru a desena efectiv nu este nevoie decât de dorință, ceva stăruință, simț de observație și bunăvoința de a corecta greșelile. Ultima trăsătură este foarte importantă. În sine, greșelile nu reprezintă ceva rău. Priviți-le ca pe oportunități de îmbunătățire și corectați-le de fiecare dată.

Multe dintre exercițiile din această carte prezintă metode testate de-a lungul timpului de studenți la artă și artiști profesioniști. Dacă vă străduiți să le urmați, atunci desenul dumneavoastră se va îmbunătăți simțitor. După multă practică și exerciții regulate, veți putea desena cu pricepere, dar nu chiar ca Leonardo da Vinci. Însă pentru asta e nevoie de mult timp.

Și, în ultimul rând, nu disperați dacă desenele dumneavoastră nu sunt adevărate opere de artă. Dacă ar fi fost, atunci n-ați fi avut nevoie de nicio carte.

Primii pași

Înainte de a începe să desenați este nevoie să vă echipați cu creioane, penițe, grafit și câteva tipuri de hârtie de desen. Hârtie tip ciocan, cu o textură fină sau hârtie aspră cu textură fină, orientați-vă în funcție de efectul pe care doriți să îl obțineți.

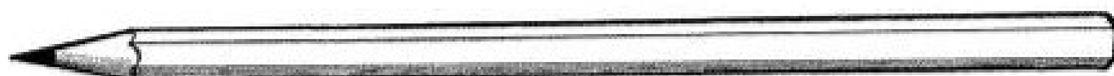
Va trebui să învățați să țineți bine creionul și să vă obișnuiți cu planșeta de desen, eventual și cu un șevalet. Luați-le metodic, acordați-vă timp până descoperiți care vi se potrivește cel mai bine. După ce v-ați obișnuit cu accesoriile, vă puteți gândi și la desen.

Tot în acest capitol veți găsi câteva exerciții menite să vă învețe noțiunile de bază și să vă introducă în tipurile de desene. Pe măsură ce progresați va trebui să apelați la tehnicile descrise în aceste exerciții, așadar, repetați-le cu regularitate și perseverență.

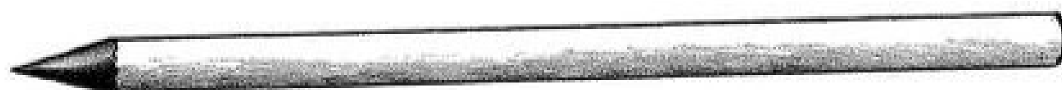
MATERIALELE

Pentru a fi eficient nu aveți nevoie de articole de desen sofisticate. Dacă desenați pentru prima oară, atunci puteți începe cu un creion foarte bine ascuțit B, 2B, 3B sau 4B. Cumpărați-vă câteva și testați-le moliciunea sau puterea de acoperire.

Ulterior poate veți vrea să încercați să desenați cu o mină de grafit. Este mai scumpă decât un creion, dar rezistă mai mult și este indicată în cazul obținerii umbrelor. Cărbunele este perfect pentru desene mai mari și poate fi întins sau estompat foarte ușor. De asemenea, negrul este foarte intens, de aceea aplicați-l cu prudență. Se recomandă să treceți la peniță (0,1 sau mai groasă) doar în momentul în care vă simțiți stăpân pe dumneavoastră.



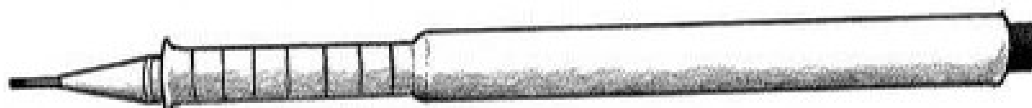
Creion



Mină de grafit



Băț de cărbune

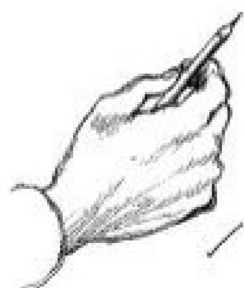


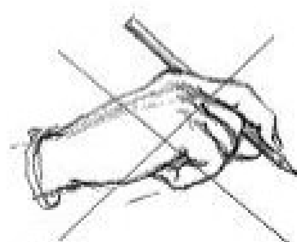
Marker permanent cu vârf subțire

HÂRTIA

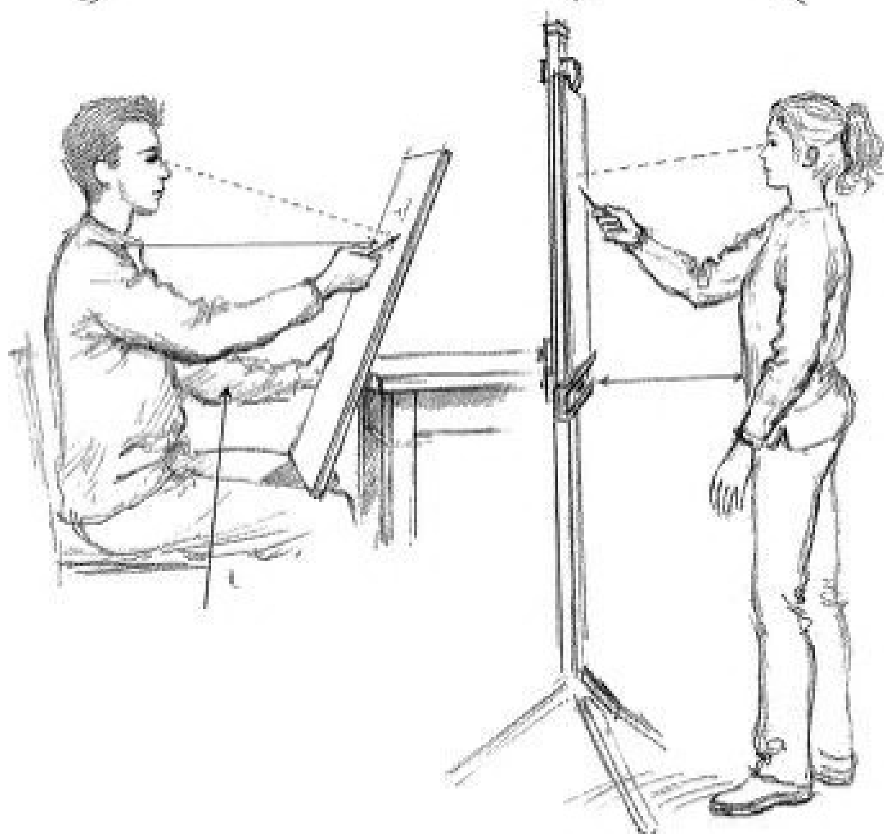
Toate instrumentele menționate mai sus se pretează hârtiei normale de desen. Aceasta se găsește într-o varietate de granulații și texturi la magazinele de artă. Testați mai multe tipuri pentru a le înțelege proprietățile. Avantajul hârtiei satinate este că puteți trasa detalii foarte fine și mici. Avantajul hârtiei aspre este că liniile vor părea ușor întrerupte și vor crea un efect de texturare, însă nu veți putea desena detalii foarte fine. În general, cu cât desenul este mai detaliat sau mai mic, cu atât trebuie să fie și hârtia mai netedă și mai fină și instrumentul de desenat cu vârf mai subțire. Desenele mai mari necesită o hârtie cu o textură mai aspră.

Pentru început vă este suficient un caiet de schițe pe care veți putea să-l plimbați după dumneavoastră și desena oricând în el.





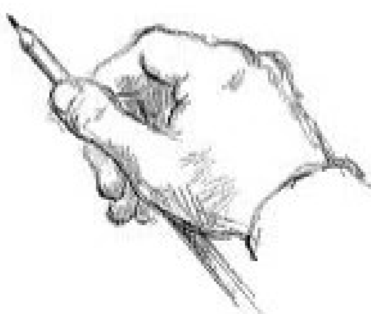
ŢINEREA CREIONULUI
Tendinţa este să ţineţi creionul ca pe un stilou. Încercaţi să îl ţineţi ca pe o pensulă sau ca pe un băţ. Nu îl strângeţi prea tare. Liniile vor fi mai sigure pe hârtie dacă mâna nu este încordată, ci relaxată.



LUCRUL LA PLANŞA DE DESEN SAU ŞEVALET
Dacă nu aveţi un şevalet şi staţi cu planşa de desen sprijinită pe genunchi, creionul trebuie să fie la nivelul umărului şi să vedeţi clar suprafaţa de desen.

Cel mai bine este să staţi în picioare când desenaţi, dar pentru asta aveţi nevoie de un şevalet.

Între dumneavoastră şi desen trebuie să fie o distanţă suficient de mare. Este necesar să vă puteţi mişca liber mâna, încheietura şi palma şi să aveţi o privire de ansamblu asupra lucrării. Din când în când, vă puteţi da în spate să aruncaţi o privire obiectivă asupra desenului.



Ţineţi creionul lejer şi nu vă temeţi să vă corectaţi dacă îl strângeţi prea tare. Nu vă fixaţi un singur stil de lucru.

FOLOSIREA HÂRTIEI
Încă de la început, încercaţi să faceţi desenele cât mai mari. Cu cât sunt mai mari, cu atât vor fi mai uşor de corectat. Propuneţi-vă să creşteţi treptat dimensiunea desenului până când veţi umple o coală A2.

Va trebui să investiţi într-o planşă de desen A2 pe care să desenaţi pe hârtie A2. Fie o cumpăraţi, fie o fabricaţi dintr-un placaj gros. Orice suprafaţă este bună atât timp cât este netedă; foaia o prindeţi de planşă cu scotch, agrafe de birou sau cu adeziv.

Pentru mai multe informaţii, duceţi-vă la paginile 40–41.

LINII ŞI CERCURI

În acest prim exerciţiu veţi descoperi care este piatra de temelie a unui desen reuşit: precizia mâinii şi a ochiului. Începeţi prin a desena formele geometrice de mai jos.

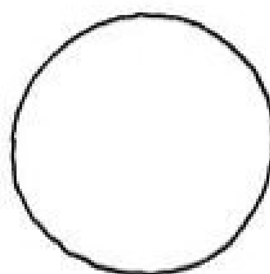
Concentraţi-vă privirea exact spre punctul în care mina de grafit atinge hârtia. Nu vă faceţi griji dacă la început privirea mai fuge şi în alte părţi – mutaţi-o la loc asupra vârfului creionului. Veţi constata că de câte ori ochii vă fug în alte direcţii, liniile vor fi întrerupte şi strâmbe. În momentul în care vă veţi focaliza atenţia doar către vârful creionului, desenul va fi mult mai reuşit. Dacă ochiul urmează cu sfinţenie mâna, atunci mâna va desena cu precizie. Exersaţi în continuare. Începeţi-vă întotdeauna sesiunile de desen cu cinci-zece minute de încălzire.

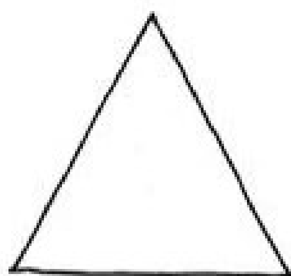

Un punct

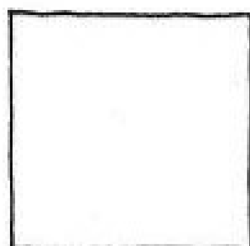

O linie verticală

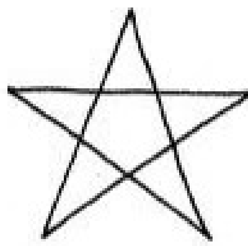

O linie orizontală

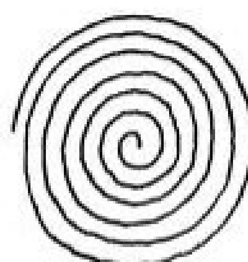

O linie diagonală


Un cerc

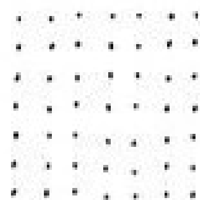

Un triunghi


Un pătrat

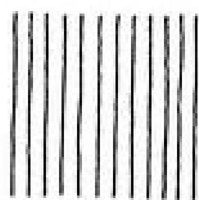

O stea cu cinci colţuri


O spirală

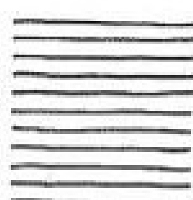
Controlul mâinii este una dintre tehnicile de bază pe care trebuie să le stăpâniți dacă vă doriți să fiți un desenator bun. Cu cât exersați mai mult exercițiul următor, cu atât liniile vor fi mai precise, iar ochiul vi se va obișnui să aprecieze corect spațiul și forma.



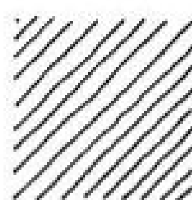
Desenați un pătrat din linii punctate, având grijă ca punctele să fie situate la distanțe egale, iar liniile drepte.



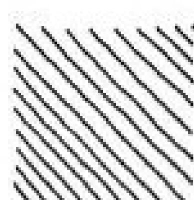
Desenați un pătrat din linii verticale, toate de aceeași lungime și la aceeași distanță.



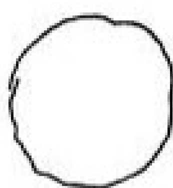
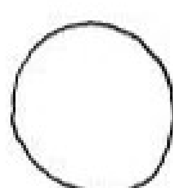
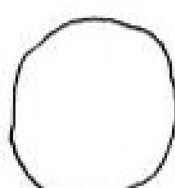
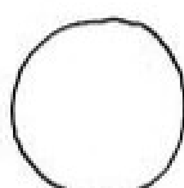
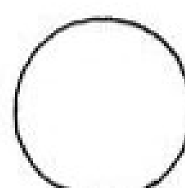
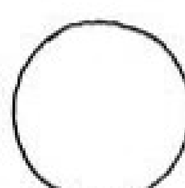
Desenați un pătrat din linii orizontale, toate la aceeași distanță și de aceeași lungime.



Desenați un pătrat din linii diagonale, toate la aceeași distanță între ele și de lungimi diferite.



Desenați un pătrat din linii diagonale, orientat invers.

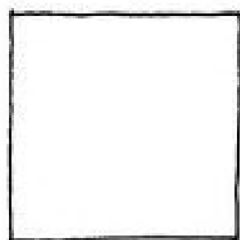
Acum desenați un cerc. Continuați să desenați cercuri, încercând de fiecare dată să obțineți un cerc mai reușit decât cel anterior. Exersați până când cercurile încep să arate așa cum v-ați dori să arate. Când sunteți mulțumit, luați-o de la capăt, dar de data asta desenați mai repede.

Nu vă grăbiți când exersați. Valoarea exercițiilor constă în concentrarea atenției asupra mișcărilor creionului pe hârtie. Repetați până vă simțiți stăpân pe sine și relaxat. Dacă vă simțiți încordat, faceți un efort să vă relaxați.

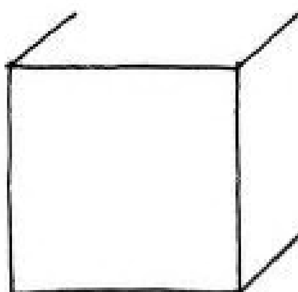
FORMELE 3D

Pentru a da senzaţia de adâncime şi volum în desen, trebuie să folosiţi perspectiva şi umbrirea.

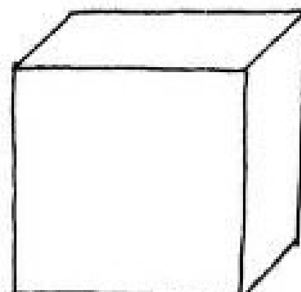
Iluzia că obiectul este tridimensional şi are adâncime este uşor de redat. Încercaţi acum următoarea serie de forme.



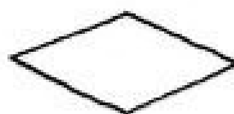
1. Desenaţi un pătrat.



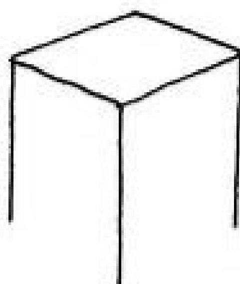
2. Adăugaţi încă trei linii paralele.



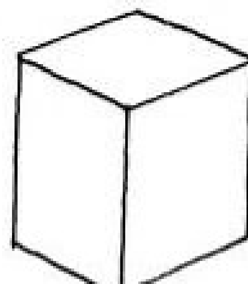
3. Uniţi capetele... şi aţi obţinut un cub. Dacă aţi trasat corect liniile, este imposibil să nu fi obţinut un cub.



4. Desenaţi un romb sau un paralelogram.

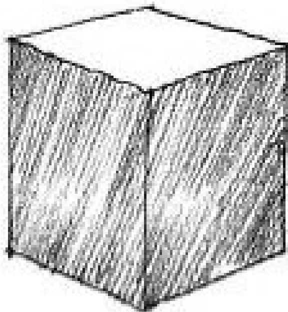


5. Adăugaţi trei linii paralele de aceeaşi lungime.

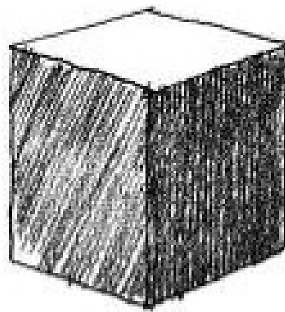


6. Uniţi capetele – aţi obţinut din nou un cub!

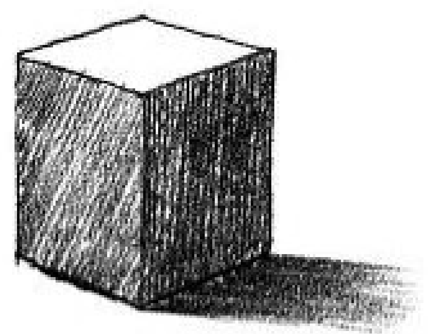
După cum puteți observa, adumbrirea sau valorația de culoare vă ajută să creați iluzia de tridimensionalitate și volum.



7. Umbriți ușor cele două secțiuni de jos ale cubului.

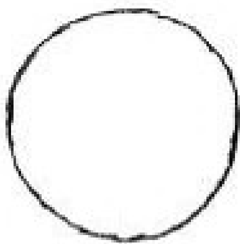


8. Umbriți mai mult una din cele două secțiuni de jos.



9. Adăugați o umbră creată de obiect – aceasta cade de pe partea mai întunecată a obiectului, paralel cu podeaua sau cu suprafața pe care este așezat obiectul.

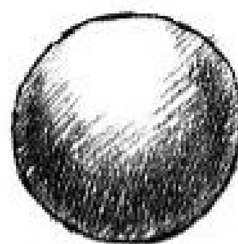
Încercați și dumneavoastră să vedeți ce efect puteți obține adăugând valorație unui cerc.



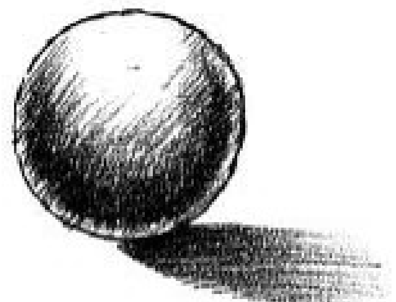
10. Desenați un cerc...



11. Umbriți-l ușor pe jumătate din suprafață într-o formă de semilună.



12. Umbriți mai intens o porțiune mică din apropierea marginii.

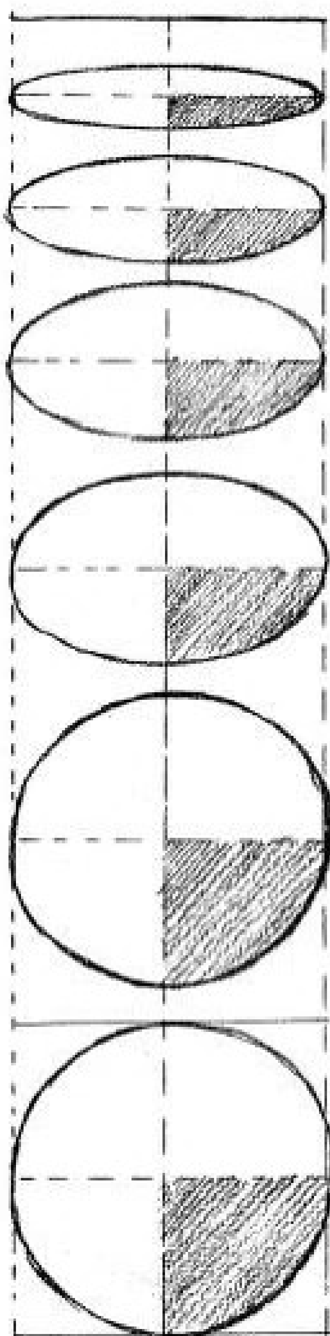


13. Umbriți marginea exterioară a acestei zone și mai mult. Adăugați umbra proiectată de obiect. Acum, cercul dumneavoastră va semăna cu o sferă.

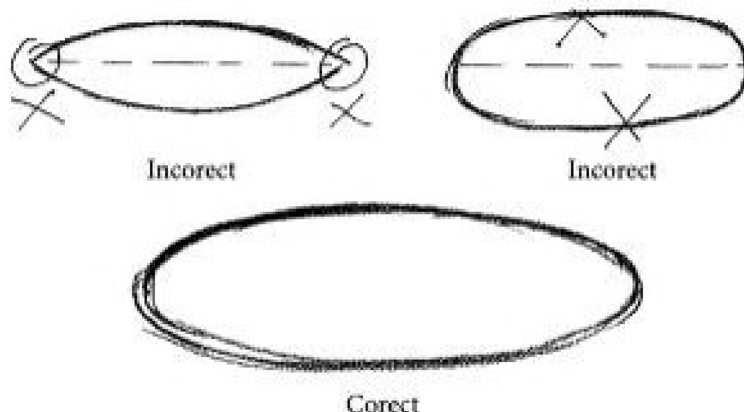
ELIPSELE

Desenatul elipselor se înscrie în lista de lucruri obligatorii pe care trebuie să le bifeze un artist aspirant.

Din nefericire, nu există nicio metodă infailibilă de a le desena mecanic. Va trebuie să exersați până veți deveni expert.



Elipsele sunt curbe închise care nu pot avea niciodată margini drepte sau unghiuri. Priviți cele trei forme eliptice de mai jos. Comparați versiunile incorecte, care au linii drepte sau formează unghiuri, cu versiunea corectă, lipsită de defecte.



Corect

Coloana de elipse ne arată cum se vede un obiect cu formă circulară din mai multe perspective. La nivelul ochilor, cercul este doar o linie orizontală. Când obiectul coboară de la nivelul ochilor, elipsa crește în adâncime, dar își păstrează lățimea. Coborâtă și mai mult, elipsa se va transforma din nou în cerc.

Puteți exersa elipsa plasând un obiect circular – o farfurie sau un ulcior – la nivelul ochilor.

Zona umbrită de pe fiecare elipsă (stânga) reprezintă un sfert din suprafața acesteia, delimitată de axa verticală și cea orizontală. În cazul în care aceste sferturi nu au forme identice, înseamnă că elipsa pe care ați desenat-o este strâmbă. În același timp însă, deși fiecare zonă hașurată trebuie să aibă aceeași formă, trebuie să fie văzută ca o imagine în oglindă pe verticală, orizontală și diagonală. Dacă puteți face această distincție în momentul în care desenați o elipsă, înseamnă că desenul este aproape corect sau corect.

Toate formele bazate pe cerc – de exemplu cilindrii și roțile – devin elipse privite dintr-o parte sau dintr-un unghi oarecare.

Un exercițiu și mai interesant decât amplasarea unui obiect la nivelul ochilor este desenarea roților unei biciclete sau a unei mașini văzute din față sau din spate. Modificările de lățime ale elipsei vor fi dictate de punctul din care priviți spre acel obiect.

PRIMELE OBIECTE DESENATE

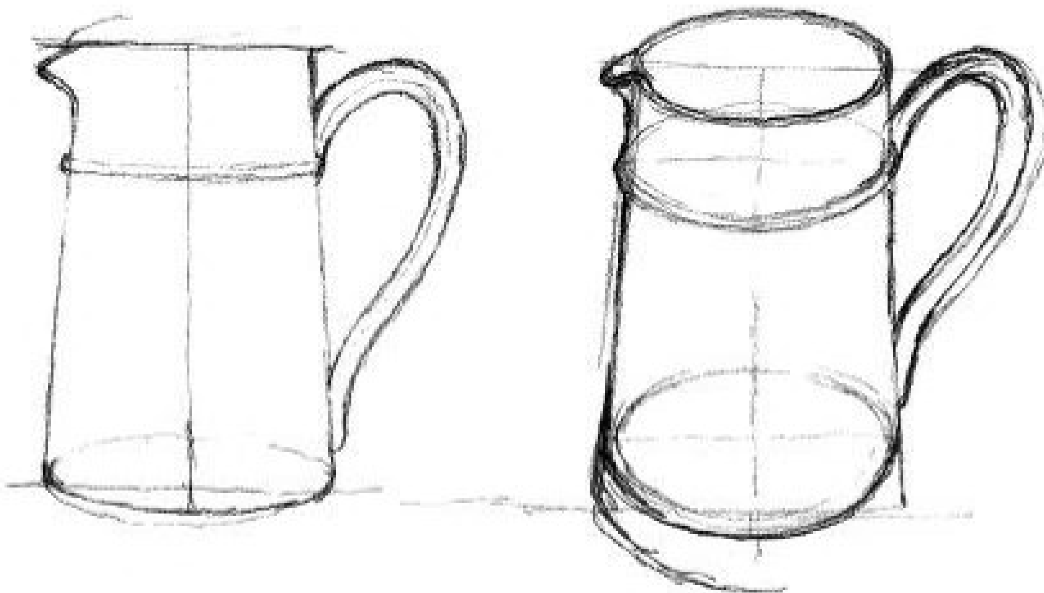
După ce ați exersat exercițiile anterioare, acum a sosit momentul să renunțați la copierea diagramelor sau a ideilor și să desenați un obiect real. Alegeți-vă un obiect casnic, o ceașcă, o sticlă sau un borcan, sau orice aveți la îndemână. Așezați-l pe masă în fața dumneavoastră și priviți-l bine.

Observați forma generală a obiectului. Observați raportul dintre înălțime și lățime. Observați modul în care sursa de lumină cade pe el. Rețineți culoarea și textura. Este un obiect reflectorizant? Are forme rotunjite? Are forme ascuțite?

Ce se întâmplă, de fapt, când vă puneți toate aceste întrebări uitându-vă la un obiect? De fapt este ca atunci când desenați: tratați obiectul ca pe o formă, sau ca pe o suprafață colorată, sau ca pe o structură aparte. Acesta este modul în care un artist privește un obiect, fără să-și pună nicio întrebare. Mai mult, cu cât se gândește conștient mai puțin la obiect, cu atât vede mai mult. Este de preferat însă ca un începător să își pună toate aceste întrebări. În loc să vadă un urcior sau o cană, artistul vede o formă, o culoare, textură și structură. La fel cum imortalizează un aparat foto imaginea, așa înregistrează și artistul imaginea pe retină.

Acum încercați să desenați obiectul ales. Prima dată trasați cât mai corect conturul. Vă este mai ușor dacă plasați obiectul la nivelul ochilor, pentru a elimina deocamdată problema perspectivei.

Aveți vederea bună, așadar puteți avea încredere că obiectul este exact așa cum îl vedeți. Problema este că mâna dumneavoastră nu este antrenată să urmeze instrucțiunile ochilor. Nu încercați să interpretați ce vedeți, ci doar înregistrați imaginea.



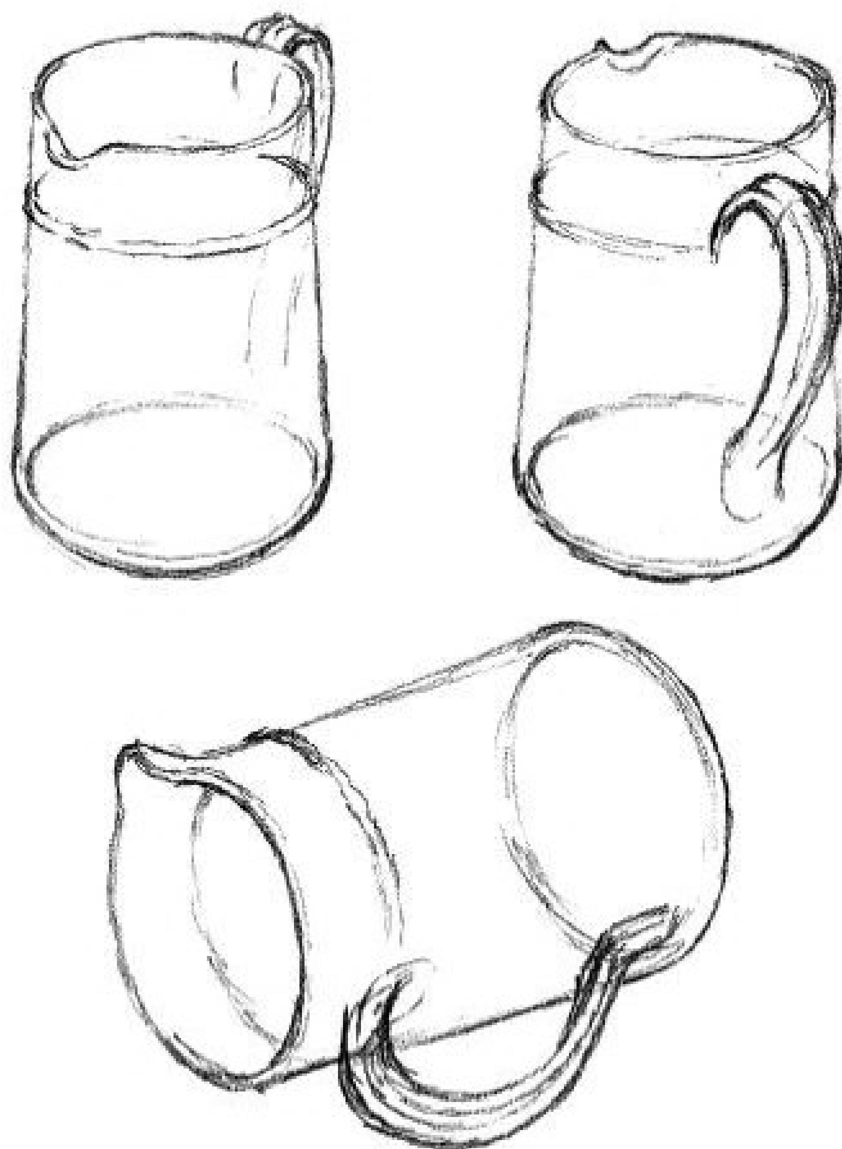
CORECTAȚI-VĂ PE PARCURS

După ce ați trasat conturul cât de bine ați putut, aranjați desenul astfel încât să îl puteți vedea atât pe el, cât și obiectul, fără să trebuiască să vă mișcați capul. Observați porțiunile trasate corect și, ce este cel mai important, pe cele greșite. Corectați semnele și liniile până când forma seamănă cu obiectul.

Este indicat să trasați linia corectă fără să ștergeți ce ați greșit, pentru că așa vă îndreptați mai repede. Dacă ștergeți linia trasată greșit, sunt șanse mari să o desenați la fel de eronat.

Nu contează cât de tare se încurcă sau se amestecă liniile, pentru că ochiul are tendința să le ignore pe cele greșite și să le ia în considerare doar pe cele corecte. Ochiului îi place să facă comparații și vă va comunica rapid dacă formele nu sunt identice. Întotdeauna, forma corectă este cea a obiectului. Aveți încredere în ochii dumneavoastră – sunt cel mai bun dispozitiv de măsurat forma, culoarea și textura.

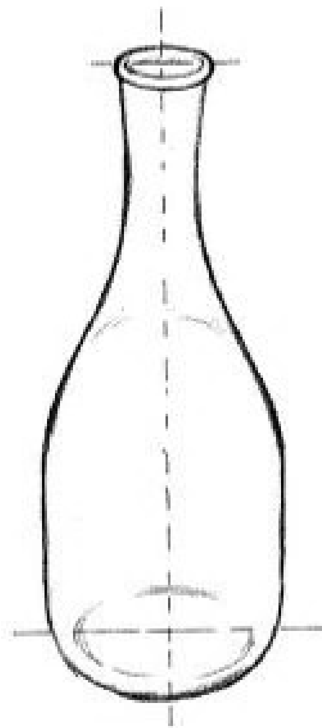
Acum încercaţi să desenaţi acelaşi obiect în poziţii diferite. Probabil că unele vi se vor părea dificile. Nu renunţaţi doar pentru că aveţi impresia că desenaţi urât. Rezumaţi-vă la aceeaşi tehnică de a trasa corect din ce în ce mai multe linii. Cu cât exersaţi mai mult, cu atât vă veţi perfecţiona mai mult.



Dacă forma nu este corectă, singura chestiune ridicată este să descoperiţi de ce. Poate fi o cauză sau pot fi mai multe cauze simple. Oare liniile trebuie deplasate în sus sau în jos, la dreapta sau la stânga, oare trebuie îndreptate sau curbate mai mult? Unghiul e bine reprodus, sau poate e prea obtuz, sau prea ascuţit?

Fiţi foarte drastic cu desenul şi schimbaţi fără nicio ezitare orice vi se pare incorect. Dacă adoptaţi încă de la început această atitudine, vă va intra în obicei şi vă va ajuta enorm ulterior.

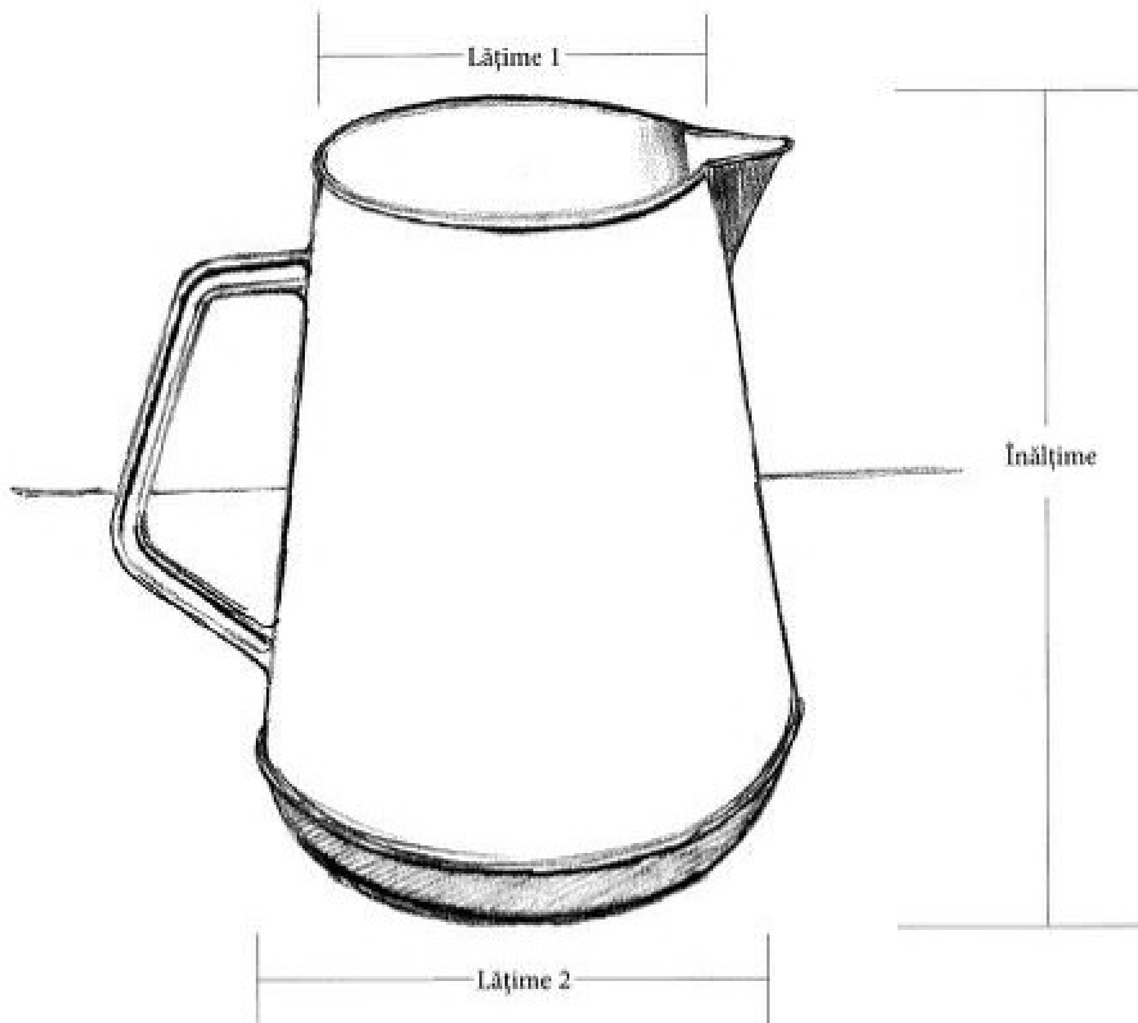
> Opriţi-vă de îndată ce vă cuprinde oboseala sau plictiseala. Nu vă sfiiţi să faceţi asta. În momentul în care veţi iubi cu pasiune desenul, o să constataţi că veţi rămâne în faţa lui indiferent de stare.





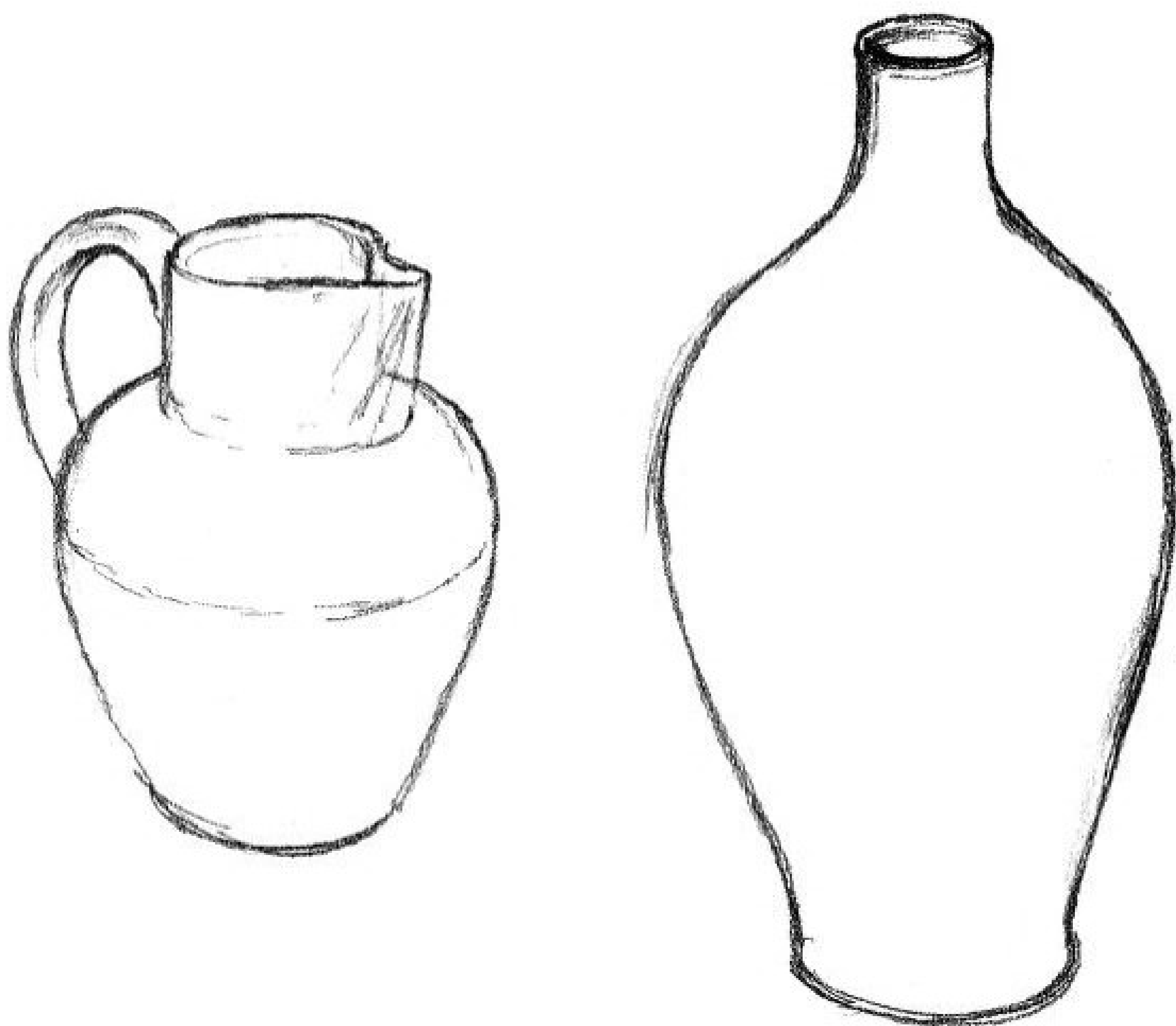
Acum încercați alte obiecte. Nici de data aceasta nu este cazul să fiți foarte ambițios. Alegeți obiecte simple care vă plac sau de care vă leagă unele amintiri. Este mai ușor să desenezi un obiect drag. Toți artiștii ajung să-și adore desenele, așa că vă va fi util să începeți cu ceva de care vă simțiți legat.

Dacă sunteți îngrijorat că nu veți putea reda corect forma obiectului respectiv, puteți să îl măsurați, trasând înălțimea și lățimea pe mijlocul lui. Forma va fi identică de ambele laturi ale liniei centrale, ca privită în oglindă.



OBIECTE SIMPLE DESENATE SEPARAT

Exersaţi desenatul câtorva obiecte de forme diferite pentru a vă consolida deprinderile căpătate până în acest moment.

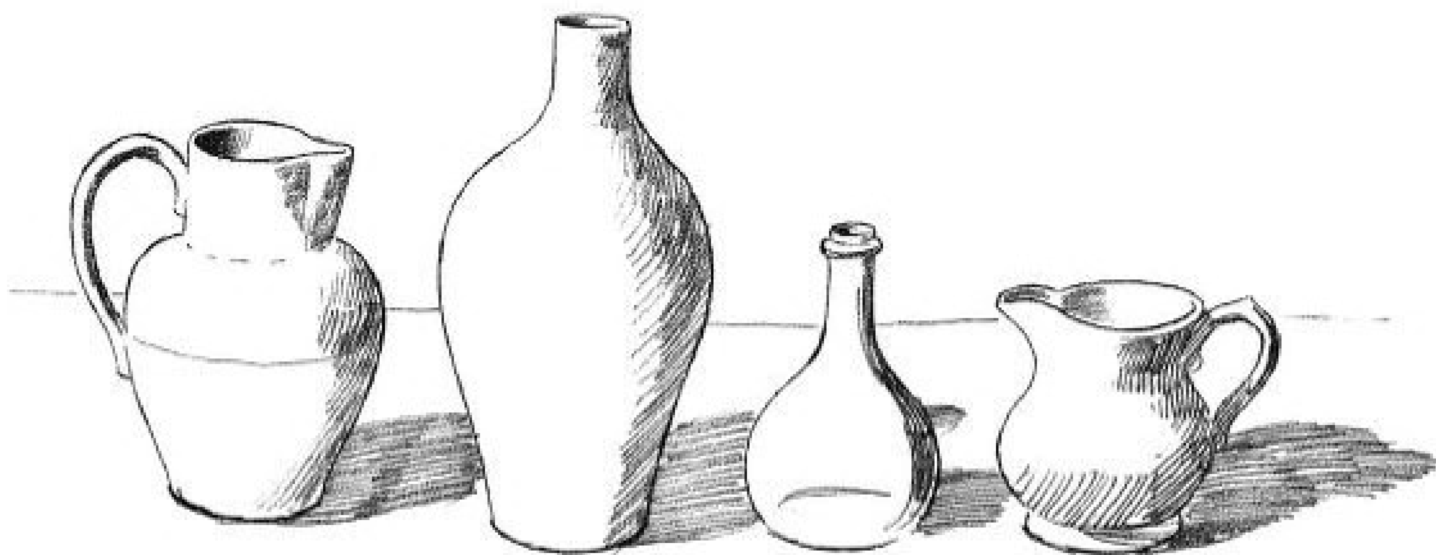






GRUPURI DE OBIECTE

Acum grupați obiectele câte două-trei, indiferent dacă au sau nu forme asemănătoare. Vă veți distra oricum. Raportați dimensiunea, forma și proporția fiecărui obiect la cele lângă care este așezat. Deja puteți să deslușiți cât de interesant și complex este desenul.



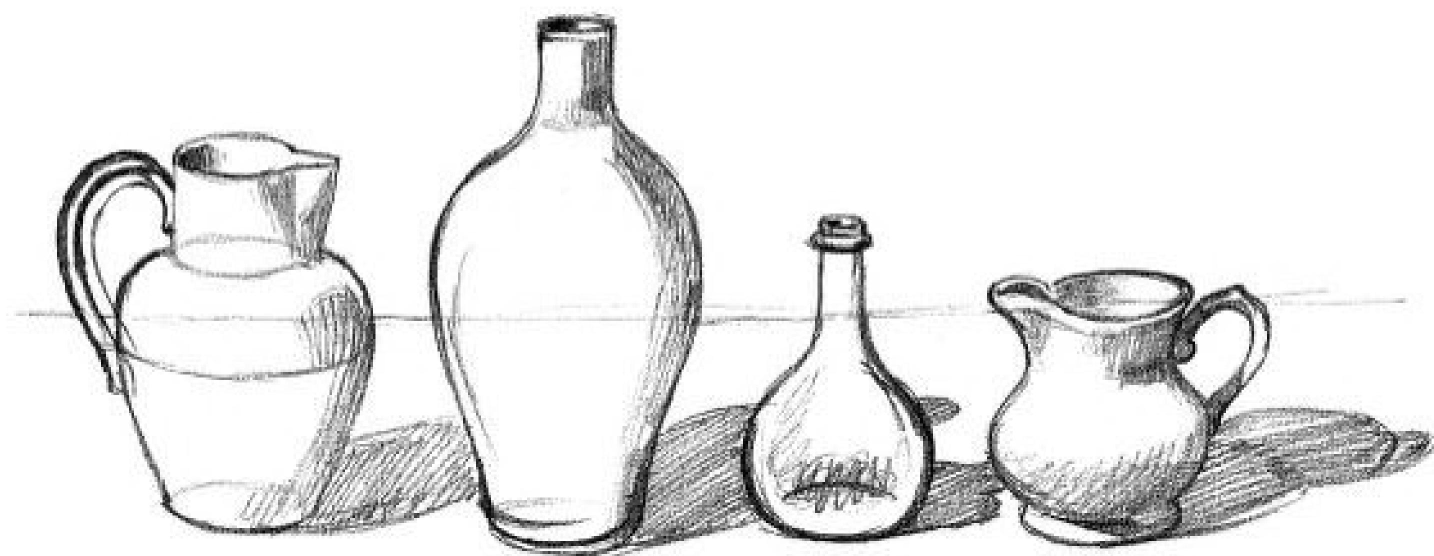
Uneori aranjați obiectele lăsând spațiu între ele, pentru ca formele să fie clar delimitate. Alteori aranjați-le unele în fața celorlalte, astfel încât să fiți nevoit să intuiți forma care se ascunde în spatele altui obiect.

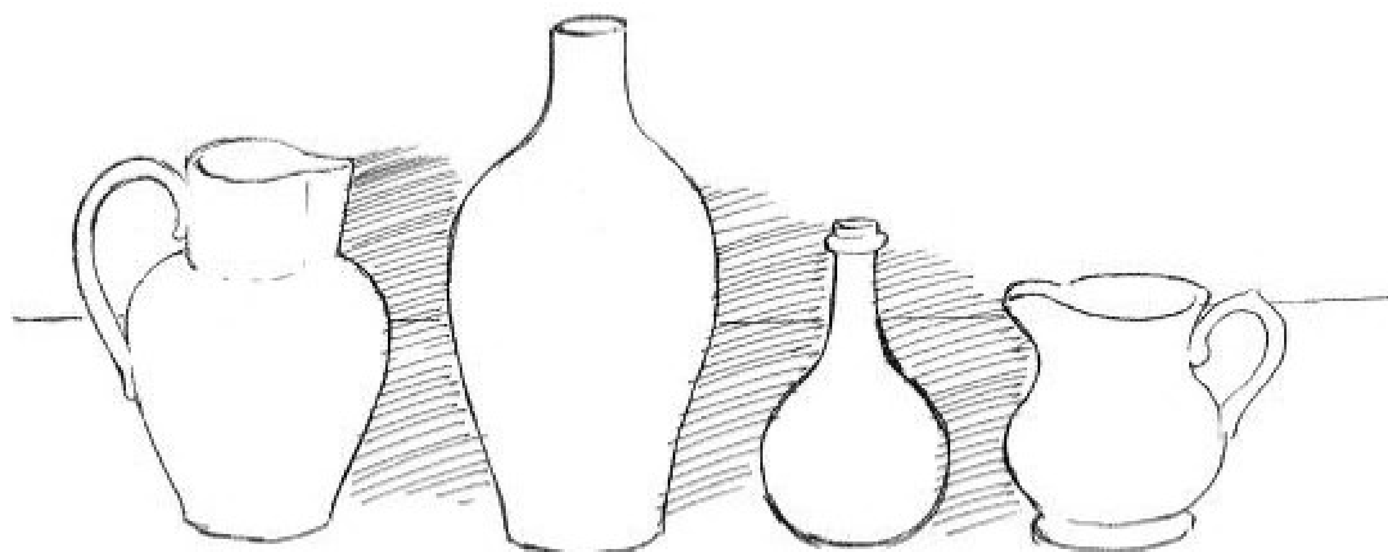


FORMELE DINTRE OBIECTE

Când desenați grupuri de obiecte, în loc să vă concentrați pe structura sau formele obiectelor, concentrați-vă pe spațiul dintre ele. Și acest spațiu are o formă definită, limitată de marginile obiectelor. Dacă o luați în considerare, tratând-o ca pe parte integrantă a desenului, atunci vă va fi mult mai ușor să vă corectați greșelile.

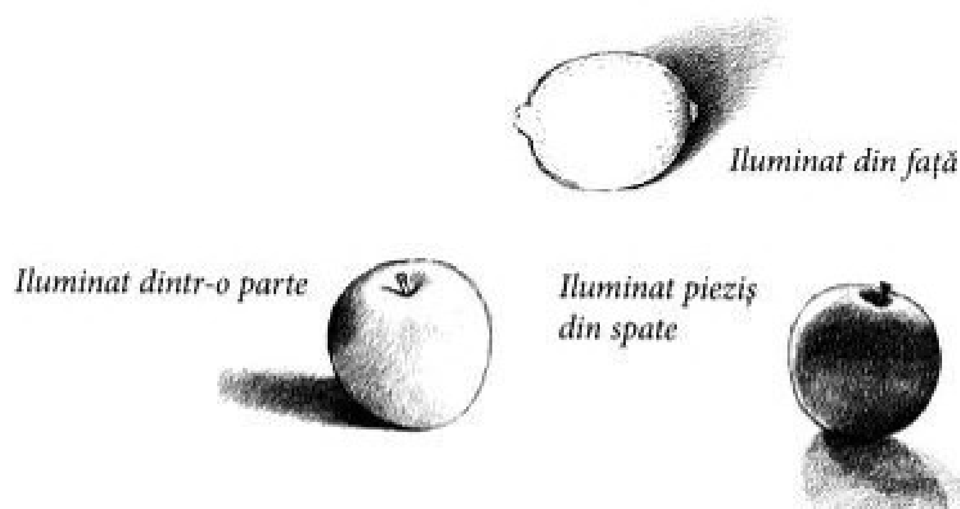
După cum ați început deja să vă dați seama, în lumea vizuală a artistului nu există spații goale. Fiecare spațiu reprezintă încă o formă de desenat. În același timp, vă sporește percepția asupra lucrurilor înconjurătoare.



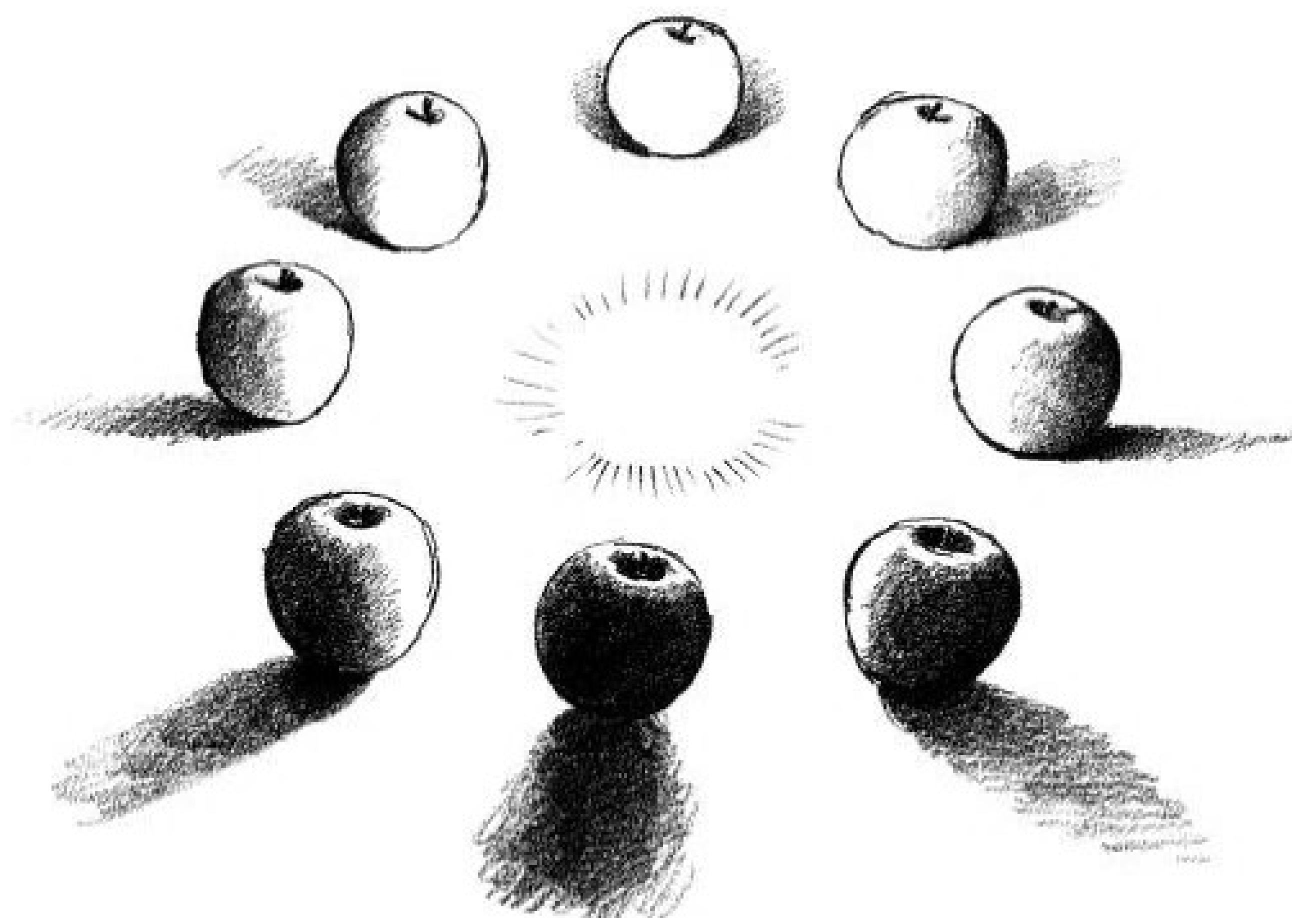


IDENTIFICAREA SURSEI DE LUMINĂ

Tipul de umbră pe care îl face un obiect depinde de direcția sursei de lumină. O metodă simplă de studiere a umbrelor este amplasarea unui obiect în diverse unghiuri și observarea diferențelor. Sursa ideală de lumină pentru acest exercițiu este lampa, pentru că puteți muta obiectele oriunde în jurul ei, astfel încât să produceți o gamă variată de umbre.



Observați umbrele făcute de merele pe care bate lumina din față și felul în care umbrele se micșorează pe măsură ce lumina bate dintr-un unghi din ce în ce mai ascuțit.



ARANJAREA OBIECTELOR

După ce aţi exersat desenarea grupurilor de obiecte, începeţi să le şi aranjaţi. Ideea nu e să le desenaţi. Aranjaţi-le doar, uitaţi-vă bine la ele, vedeţi formele şi tiparele pe care le fac şi apoi rearanjaţi-le în alte compoziţii.

Aranjarea obiectelor în cadrul formelor aduce un plus compoziţiei, o senzaţie de apartenenţă a elementelor majore din această natură moartă cu mâncare. Ochii sticloşi ai peştilor îi fixează cu reproş pe privitor.





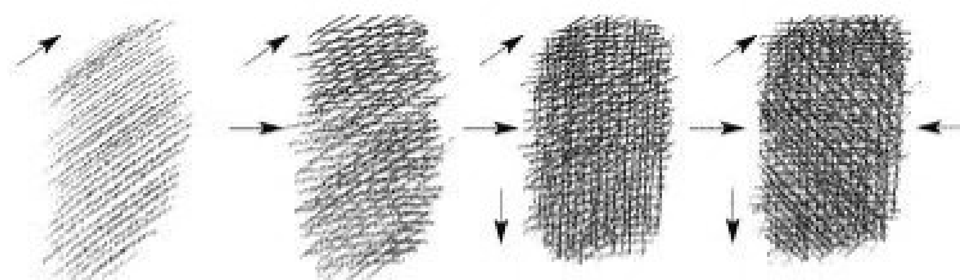
Ca o consecinţă, obiectele plasate în imediata apropiere arată diferit, ca în exemplul acesta cu haina aşezată pe spătarul scaunului.

Veţi constata că asemenea aranjamente de obiecte, încadrate ca şi natură moartă, sunt peste tot în jurul dumneavoastră. Cineva a aranjat masa. Forme de pahare, farfurii, tacâmuri, ca să nu mai spunem de detalii precum flori, şerveţele sau condimente, forme cu modele şi designuri diferite, văzute diferit dacă staţi în picioare, pe scaun sau poate chiar la nivelul mesei. Din momentul în care veţi începe să căutaţi conştient aceste posibilităţi, ochiul va discerne cu naturaleţe poziţii pentru compoziţii.

METODE DE VALORAŢIE ŞI UMBRIRE

Haşurarea sau construcţia tonului reprezintă cel mai convenţional mod de a reda efectele luminii şi umbrei. Pentru a o crea efectiv este nevoie de exerciţiu. Începeţi prin a trasa linii în aceeaşi direcţie, de aproximativ aceeaşi lungime şi la distanţe egale. Nu vă grăbiţi. Suprafeţele pot fi haşurate foarte rapid şi cu mare acurateţe, însă este nevoie de exerciţiu. Luaţi-o încet. Măriţi treptat viteza de lucru.

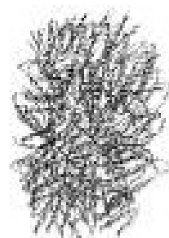
Câteva metode de haşurare:



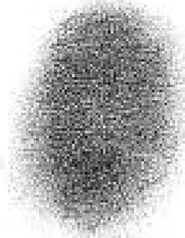
Haşurarea într-o singură direcţie — Haşurarea încrucişată (în X) — Haşurarea multi trei straturi — Haşurarea multi patru straturi sau direcţii



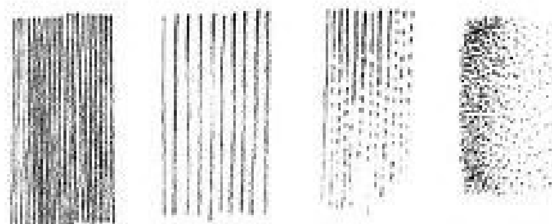
Puteţi haşura grupuri de linii în petice mici, răspândite uniform pe suprafaţă.



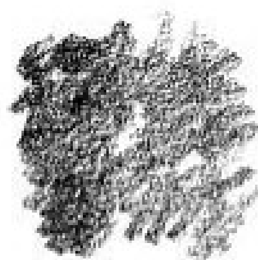
Puteţi construi o pată de tonalităţi trasând mărcile în toate direcţiile.



Puteţi întinde liniile cu degetul.



Puteţi trasa liniile paralele cu o peniţă. Acestea pot fi apropiate sau distanţate sau puteţi trasa linii întrerupte sau puncte cu intensităţi diferite.



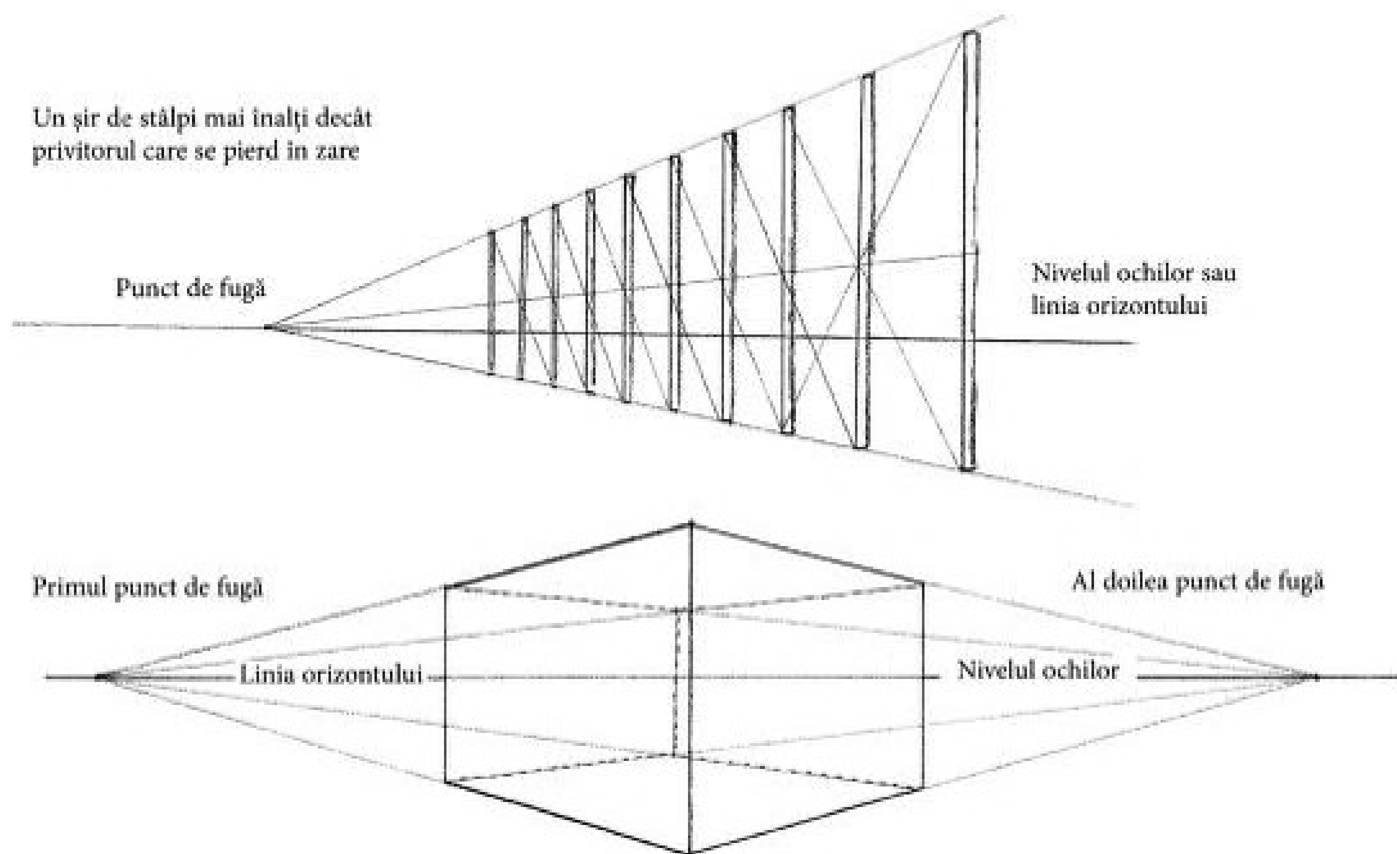
Dacă doriţi să acoperiţi rapid o suprafaţă, puteţi trasa linii mai late, înclinând vârful creionului.

PERSPECTIVA SIMPLĂ

Perspectiva este foarte importantă dacă doriți ca desenul să pară tridimensional. Regulile sunt destul de simple, dar există multe moduri în care puteți trasa liniile pentru a crea efectul optim de perspectivă. Desenați după propriile observații și veți ajunge să înțelegeți cum funcționează și cum trebuie aplicată. Aici vom dezbate trei procedee pentru a explica această teorie.

Regula numărul unu a perspectivei este că obiectele de aceeași dimensiune par din ce în ce mai mici pe măsură ce se îndepărtează de privitor. Așadar, un om de 1,80 m care stă la aproximativ 1,80 m de dumneavoastră va părea de două ori mai mic. Dacă stă la 4,5 metri va părea înalt de 20 cm. Spuneți-i să se ducă la 100 de metri și va fi mai mic decât degetul mare și așa mai departe.

Prima diagramă vă ajută să vă faceți o idee despre cum se construiește acest efect în planul imaginii. Stâlpii par că se micșorează și se subțiază pe măsură ce se apropie de punctul de fugă. De asemenea, și spațiul dintre stâlpi pare că se micșorează. Această imagine reprezintă cu fidelitate modul în care ochiul privitorului interpretează perspectiva și este simplu de înțeles cum se poate aplica pentru a crea impresia de adâncime pe suprafața plană a hârtiei.



În construcția cubului, dimensiunea este dedusă din înălțimea de deasupra nivelului ochilor, care îl face să pară de mărimea unei căsuțe. Liniile punctate reprezintă partea îndepărtată a cubului, invizibilă pentru privitor (exceptând cazul în care cubul este din sticlă). Este de remarcat că nu toate liniile sunt paralele între ele, așa cum sunt în cubul desenat pe coperta cărții, ci se conformează regulilor perspectivei, adică se îndreaptă spre cele două puncte de fugă. Această reprezentare este foarte convingătoare pentru ochi și se datorează redescoperirii artiștilor Renașterii (mai ales a lui Brunelleschi), a căror contribuție fusese uitată încă de pe vremea romanilor.

PERSPECTIVA AERIANĂ

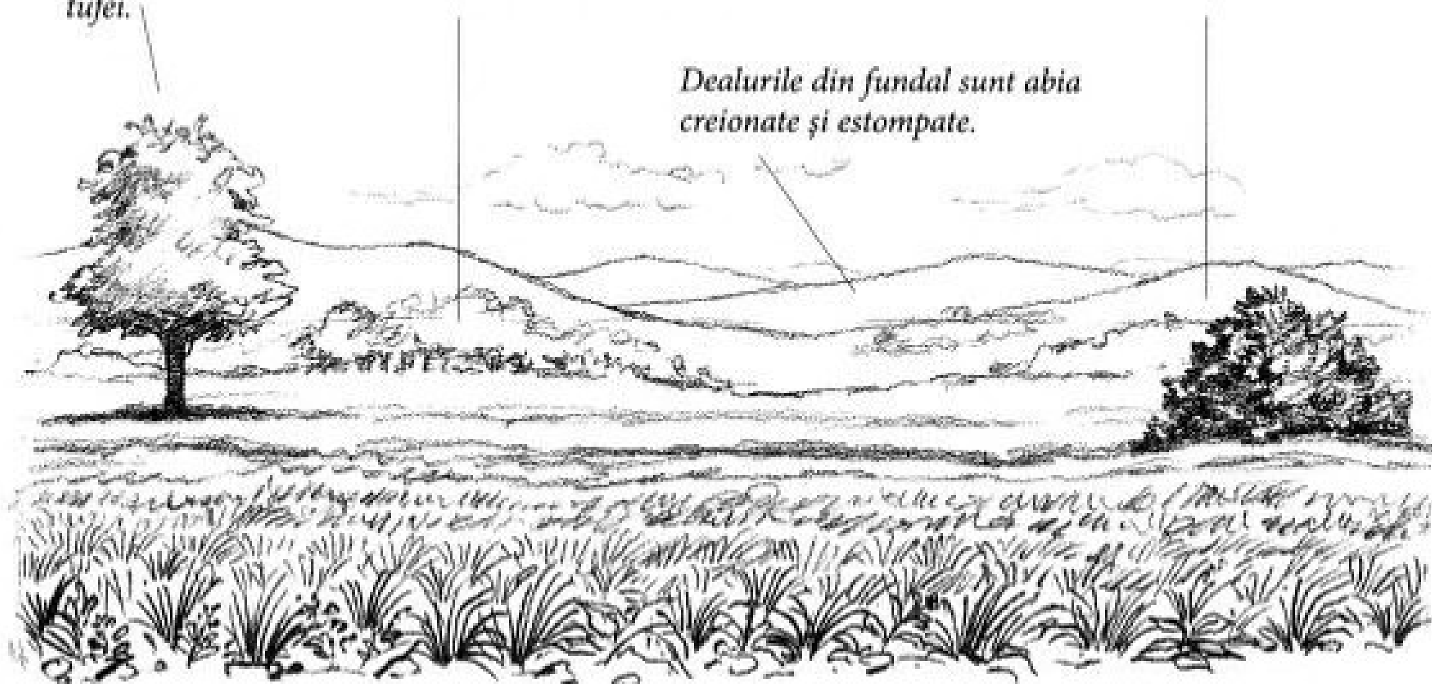
O altă regulă a perspectivei spune că un obiect se retrage treptat din vizorul privitorului, devenind mai puțin definit și mai puțin intens, astfel încât pe desen contururile vor fi mai moi, iar textura și tonalitățile mai delicate. Tehnicile acestea ajută la păcălirea ochiului și îl conving pe privitor că vede o lucrare în adâncime, când de fapt privește o suprafață plană.

Uitați-vă la desenul de mai jos și remarcați că prin perspectivă aeriană și prin alte câteva tehnici simple ochiul are impresia că spațiul se pierde undeva în depărtate.

Copacul din planul mediu are o textură și o intensitate mai ușoare decât cele ale tufei.

Copacii din planul și mai îndepărtat sunt definiți mai puțin și au forme mult mai generalizate.

Tufa cea mai apropiată are totuși o textură încă bogată, comparativ cu copacul.



În prim-plan, totul este clar detaliat și are o textură puternică. Treptat, iarba își pierde din intensitate și detaliu până când forma ei este complet nedefinită.

DESENUL PLANTELOR

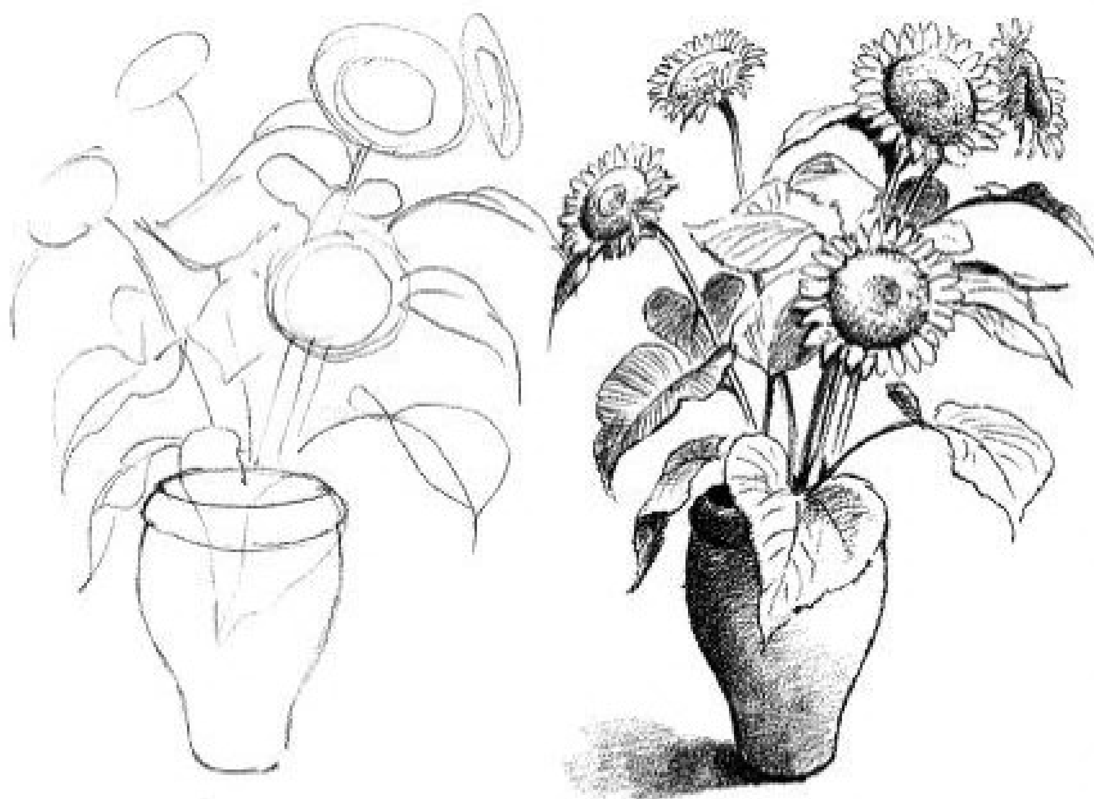
Când desenați plante, începeți prin a observa modelul de creștere al plantelor și formele frunzelor și petalelor și este destul de simplu să le desenați și să le inventariați.



1. Construiți o formă foarte simplificată, remarcând forma de bază a florii, linia caracteristică și poziția frunzelor.

2. Desenați formele generale ale petalelor și frunzelor, în cel mai simplu mod cu putință.

3. Acum desenați toate detaliile, inclusiv diferențele mici dintre flori și petale.

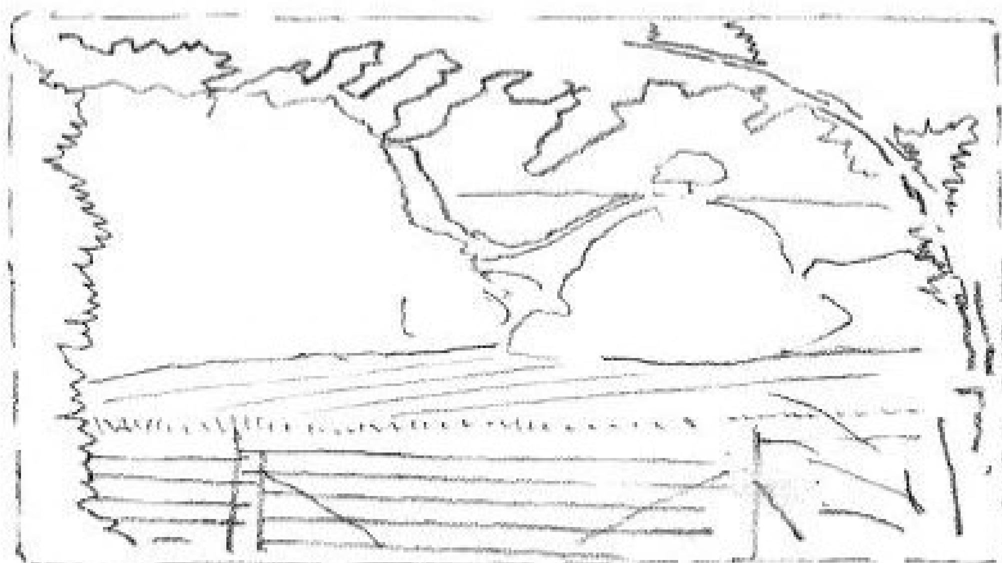


După ce ați terminat, încercați să desenați un grup mult mai complex de flori sau frunze. V-ați putea folosi de câteva exemplare ale aceleiași flori, după cum puteți vedea în exemplul de aici.

ALEGEREA UNUI PEISAJ

Cel mai simplu peisaj cu care puteți începe este cel de dincolo de fereastra dumneavoastră. Imaginea va fi în mod util încadrată de fereastră, astfel încât veți fi scutit de sarcina de a decide cât anume din ce vedeți să includeți în desen. În momentul în care veți merge undeva la țară, veți avea la îndemână opțiuni multiple.





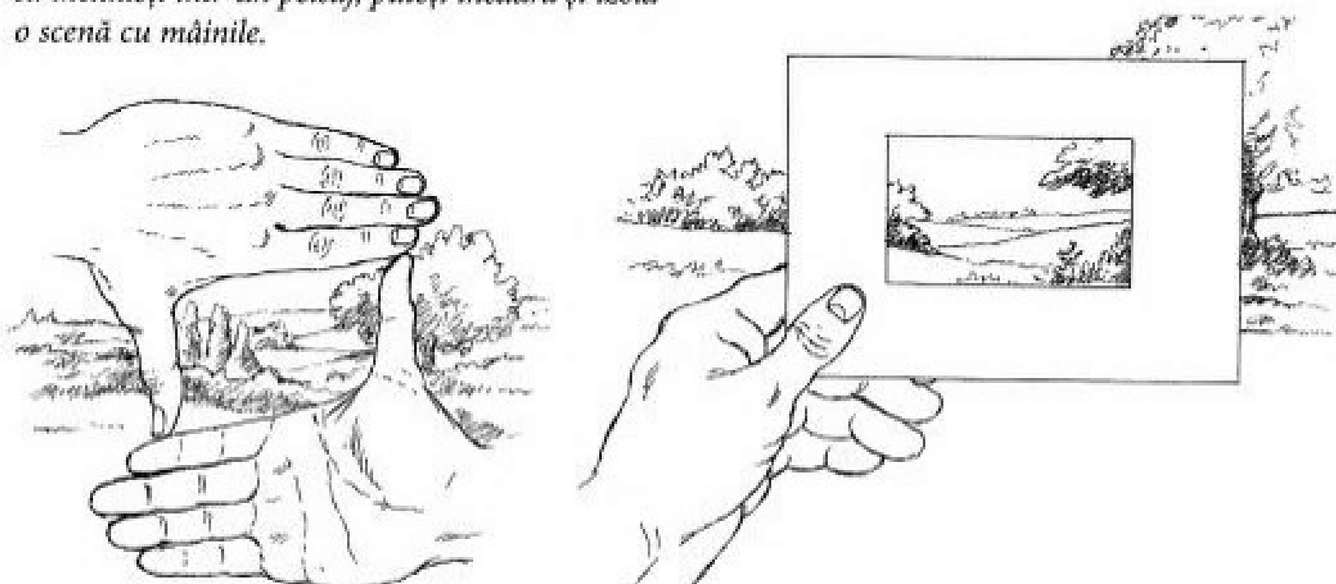
După ce v-ați ales o scenă, schițați zonele principale. Țineți cont de orizontala care marchează nivelul ochilor sau orizontul, foarte importantă în imagine.



Dacă veți respecta aceste reguli de bază, ulterior vă va fi mult mai ușor să treceți la redarea detaliată.

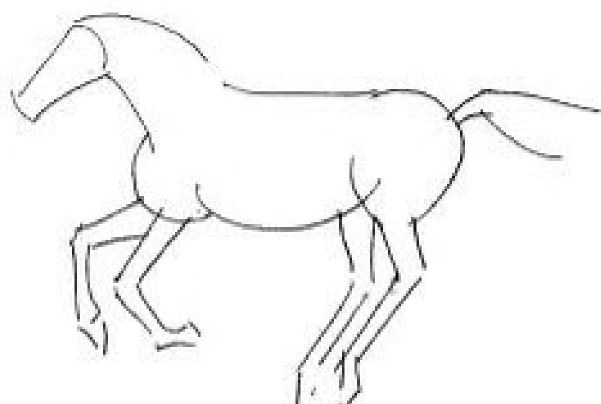
Pentru a vă fi mai ușor să vă decideți ce anume să includeți într-un peisaj, puteți încadra și izola o scenă cu mâinile.

În locul mâinilor puteți folosi un cadru.

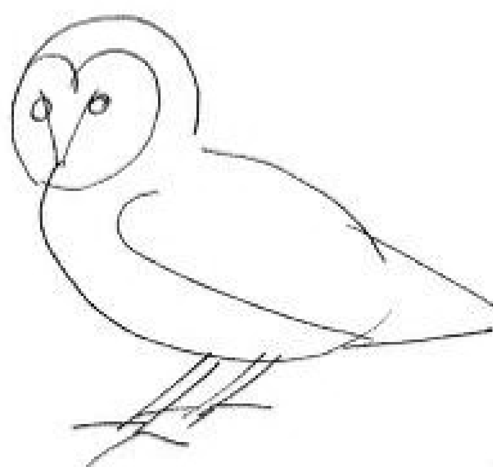


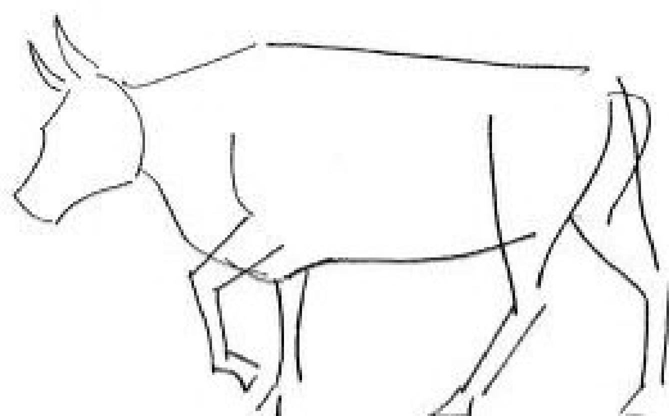
REPREZENTAREA SIMPLIFICATĂ A ANIMALELOR

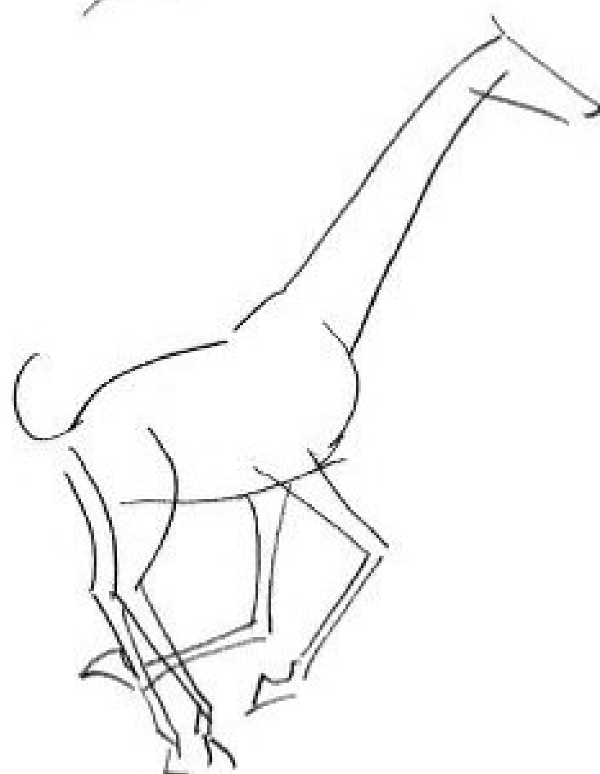
Redarea animalelor poate fi dificilă. Foarte rar acestea stau nemişcate o perioadă suficientă încât să le puteţi imortaliza, dar totuşi puteţi profita, de exemplu, când pisica sau câinele trag un pui de somn. De departe cea mai bună modalitate de abordare a acestui subiect este să găsiţi fotografii cât mai fidele sau desene ale unor artişti de pe care să copiaţi formele de bază. Din imaginile ilustrate în această carte puteţi remarca cât de uşor se trasează sau se desenează liniile constructoare. În momentul în care aţi redus animalul la formele simple, aţi parcurs deja pe jumătate drumul pentru reprezentarea lui. După ce aveţi un contur, singura problemă este să adăugaţi detaliile texturii şi modelul: pentru asta este nevoie de un studiu mai aprofundat.



Încercaţi să copiaţi animalele desenate în aceste pagini. După ce aţi făcut asta, încercaţi să aplicaţi aceeaşi analiză simplă asupra formelor pentru a reprezenta şi alte animale.

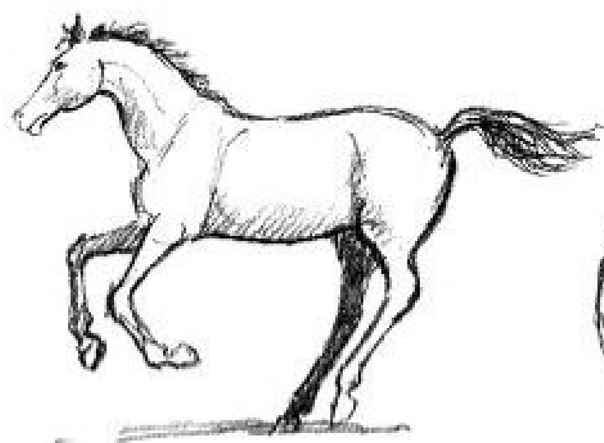


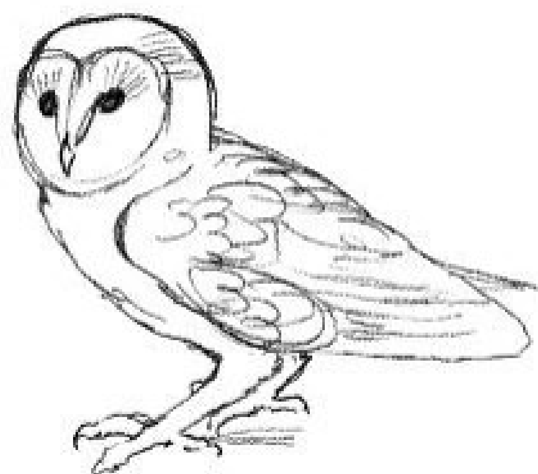


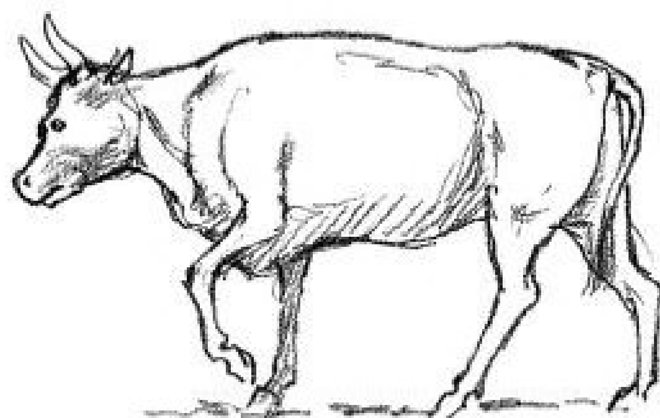


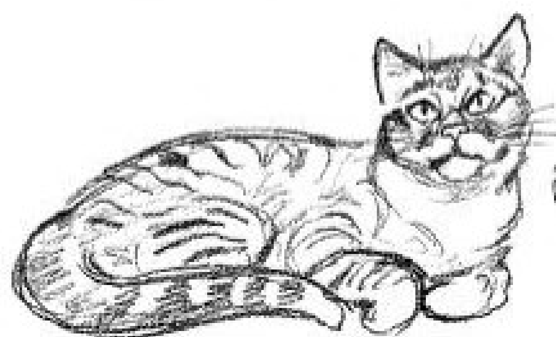


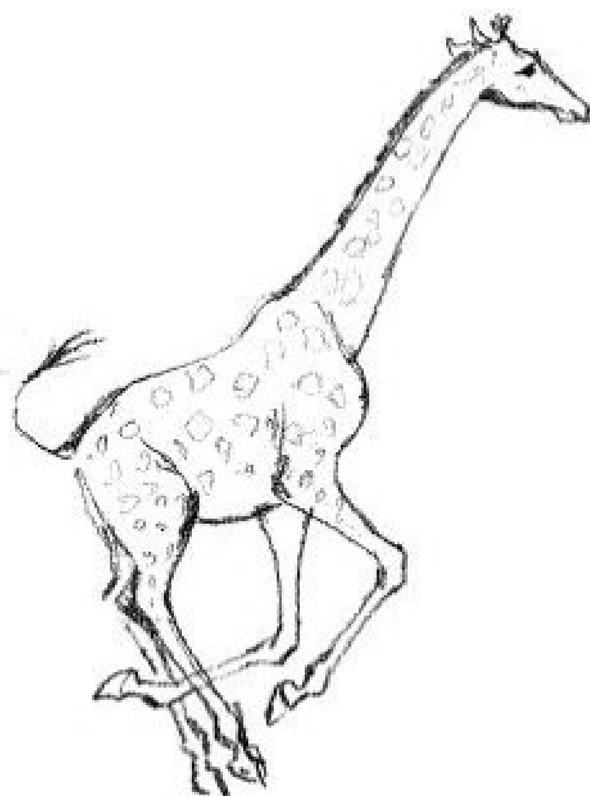
Vom reveni în detaliu asupra acestui gen de desen la paginile 108–115.







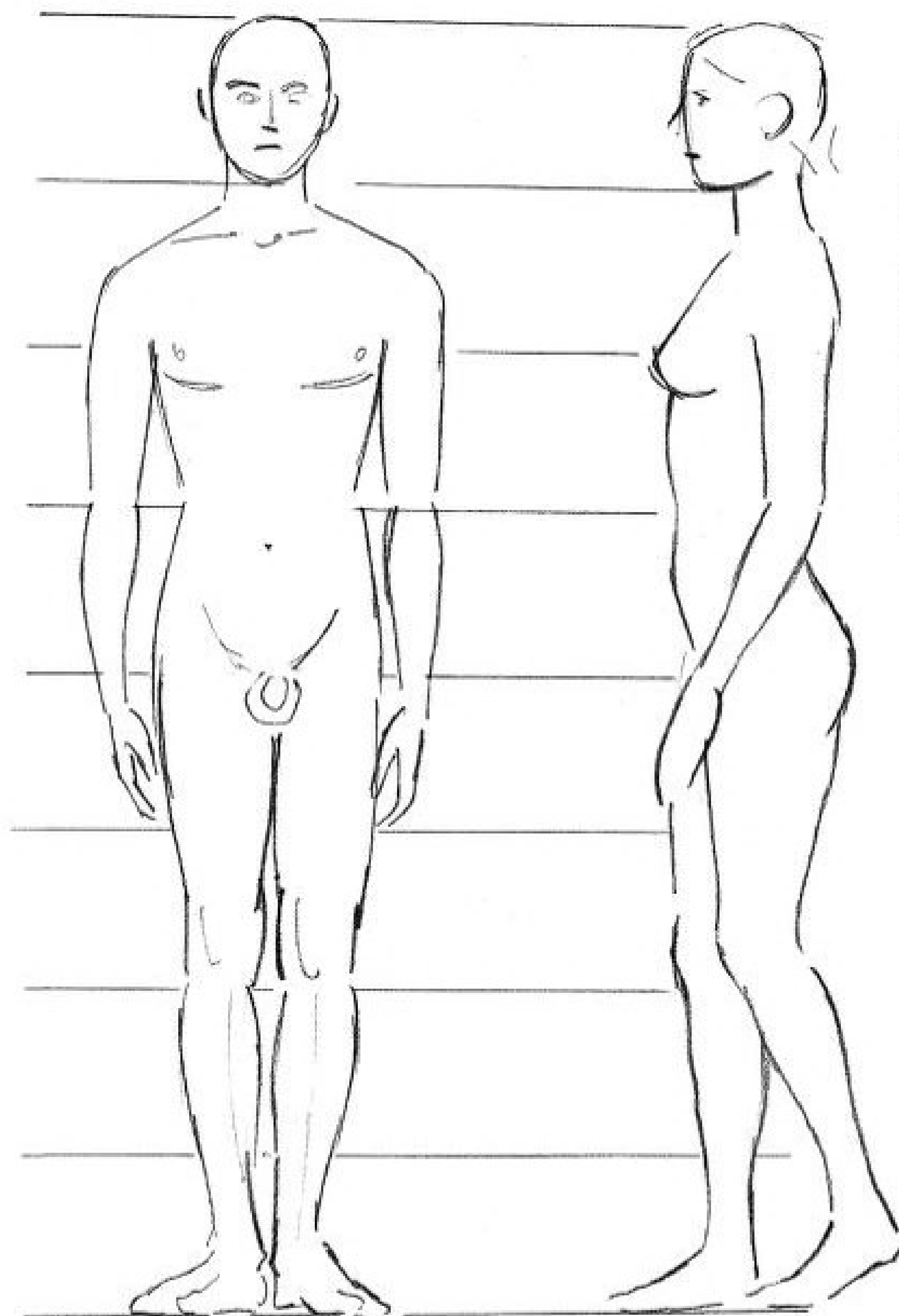




CORPUL OMENESC: PROPORȚIILE

După cum puteți observa din aceste ilustrații, atât proporțiile bărbatului, cât și cele ale femeii sunt foarte similare pe verticală și diferă foarte puțin pe orizontală. Zona cea mai lată a unui bărbat este de obicei zona umerilor, în timp ce la femeie în general este zona șoldurilor. În general, dar nu este o regulă universală, bărbatul este mai mare decât femeia, având o structură osoasă mai solidă.

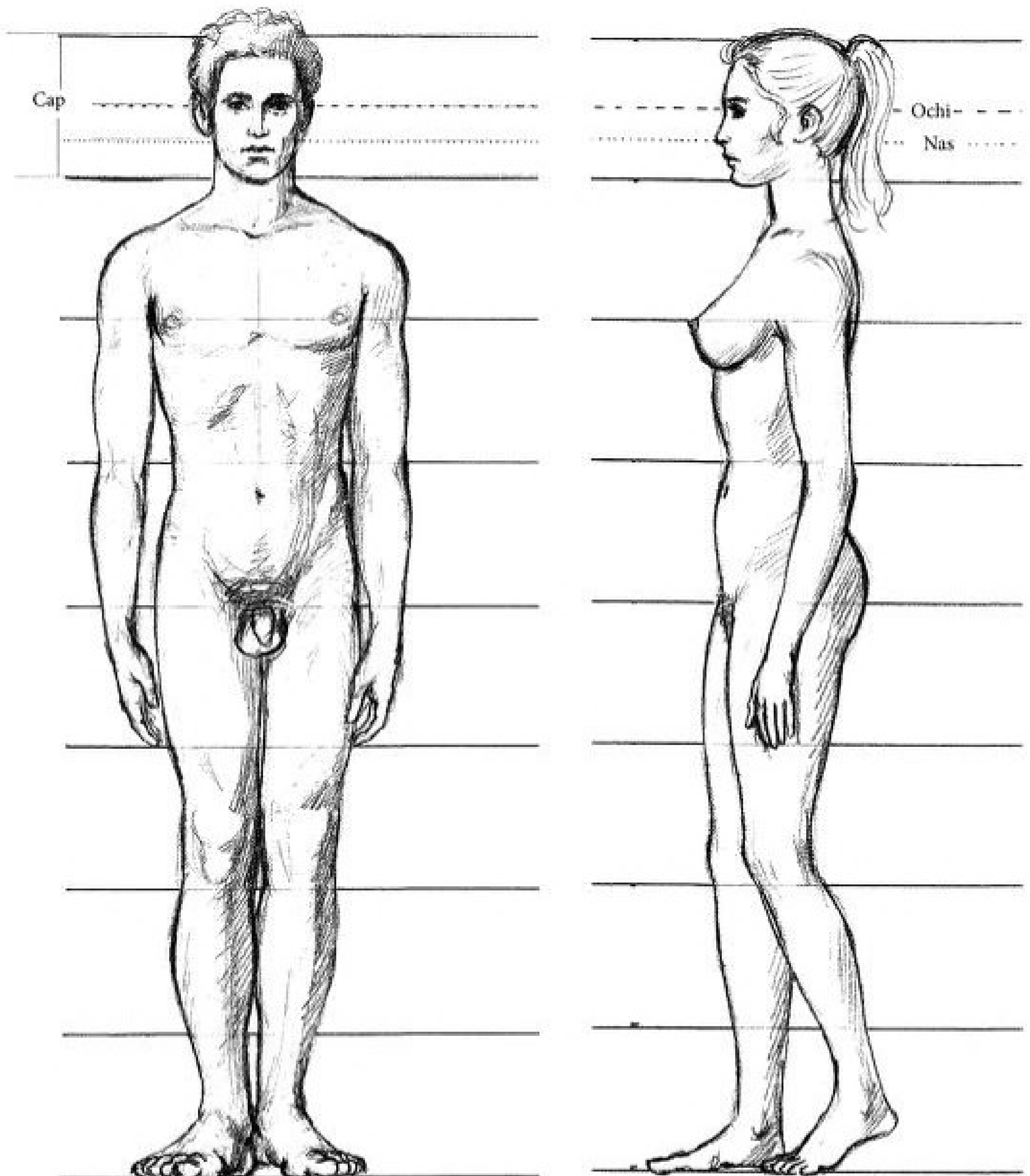
Diferența dintre un adult și un copil este mult mai semnificativă, statistic, copiii având capul mult mai mare în raport cu restul corpului. De obicei, picioarele și brațele se lungesc mai târziu, când copilul mai crește.



În ambele ilustrații, proporțiile bărbatului și ale femeii se bazează pe proporția ideală clasică. Proporțiile sunt raportate la lungimea unui cap, care se cuprinde de opt ori în înălțimea corpului.

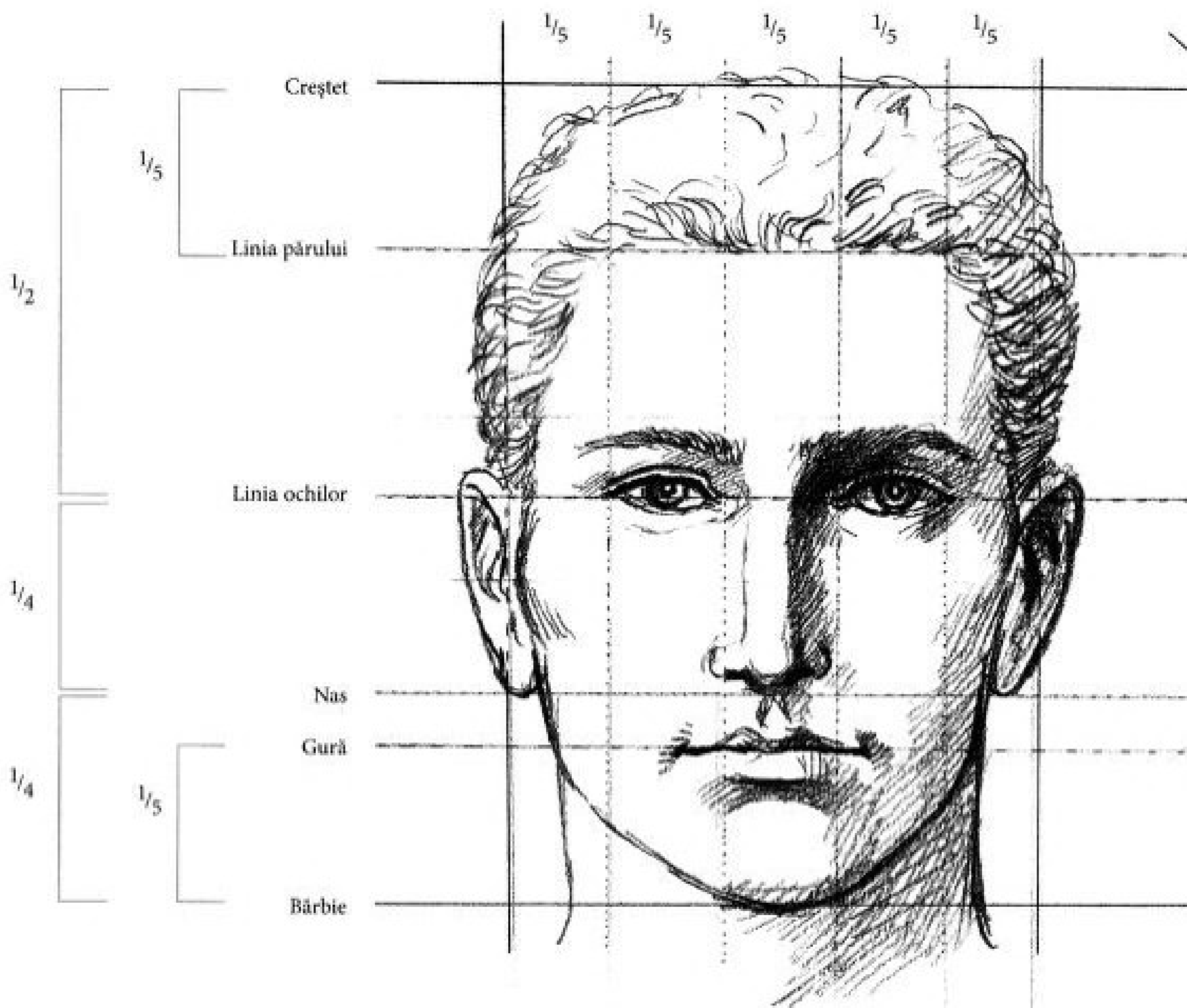
Nu sunt mulți cei care se conformează modelului ideal de proporții, dar, cu toate acestea, diagrama vă ajută să desenați corpul omenesc. Proporțiile acestea sunt valabile doar dacă subiectul dumneavoastră stă în picioare și cu capul drept.

Proporțiile clasice se bazează pe unitatea fundamentală egală cu lungimea unui cap, care se cuprinde de opt ori în înălțimea corpului, după cum puteți vedea mai jos. Semnul de jumătate intersectează zona pubiană a structurii pelviene, care este proporțional egală la bărbați și la femei. Genunchii sunt la aproximativ două lungimi de cap de linia mediană. Brațul întins cu palma desfăcută ajunge la aproximativ un cap lungime de punctul central.



CAPUL: PROPORŢIILE

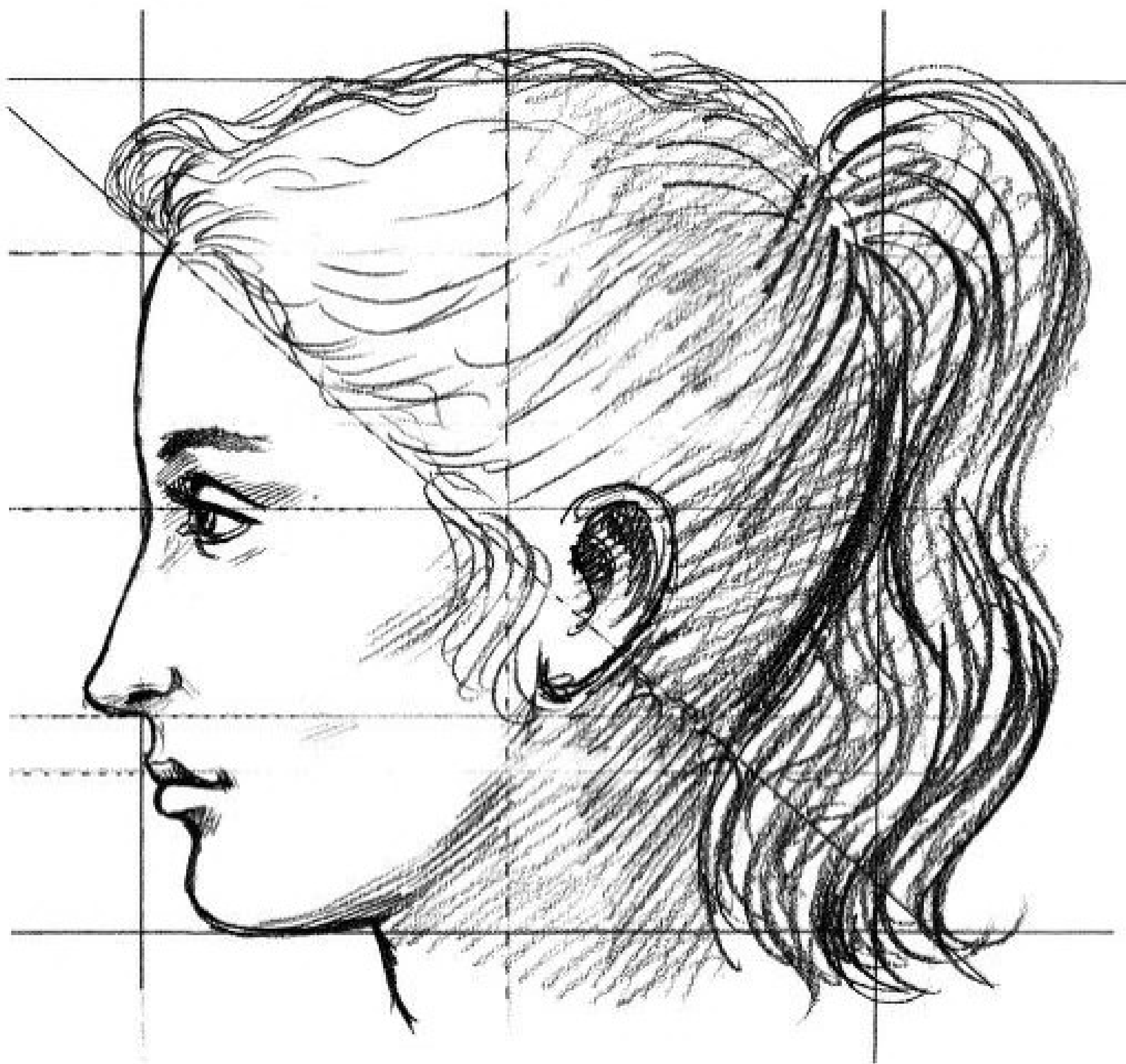
Majoritatea trăsăturilor care se diferenţiază de la chip la chip se datorează variaţiunilor părţii cărnoase şi mai puţin structurii osoase de dedesubt. Este adevărat, totodată, şi că unele persoane pot avea fruntea, pometii sau dinţii mai proeminente. Copilul are maxilarul mai mic, acesta fiind ultima componentă a structurii craniului care se dezvoltă.



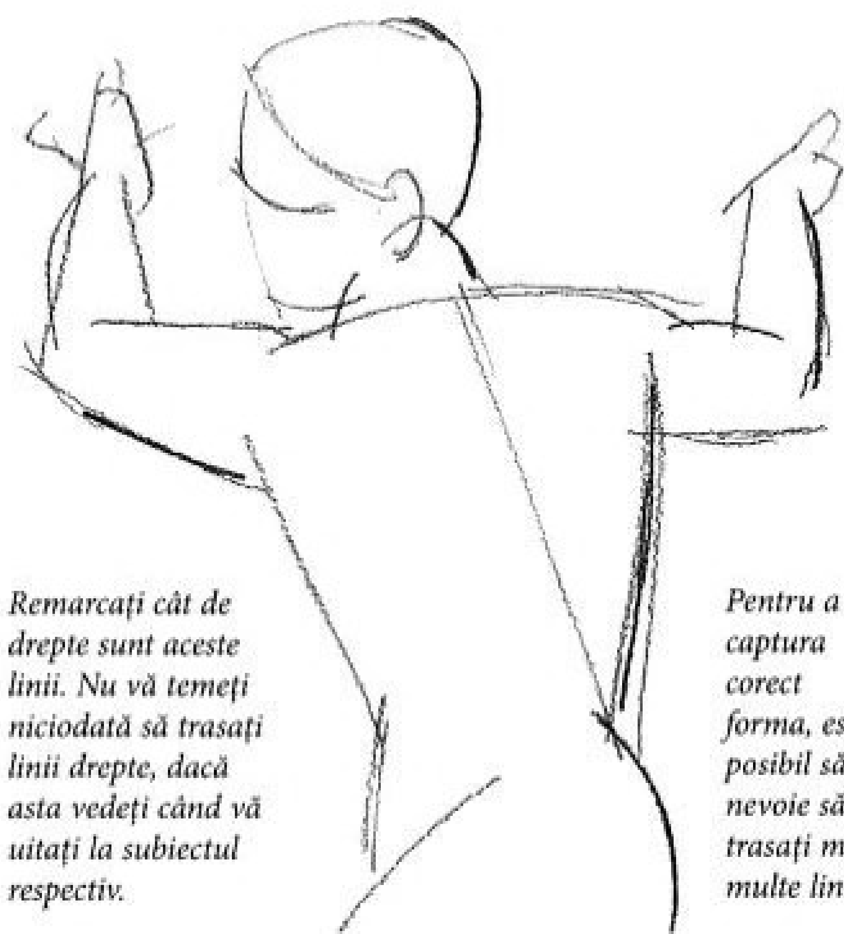
În acest desen se observă foarte clar proporţiile diviziunilor principale. Ochii sunt plasaţi pe linia mediană a capului, iar lungimea nasului reprezintă aproximativ un sfert din toată lungimea capului. Gura este poziţionată la o cincime din lungimea capului, măsurată de la baza bărbiei, cu buzele lipite. Lăţimea capului privit din faţă sau din profil este aproximativ trei sferturi din lungimea capului.

Când subiectul este văzut din faţă, distanţa dintre ochi reprezintă o cincime din lăţimea capului. Lungimea fiecărui ochi, măsurată din colţ în colţ, este tot de o cincime din lăţimea capului.

Cu excepția cazului când este vorba despre calviție, părul acoperă aproximativ jumătate din suprafața capului. Această jumătate este calculată pe diagonala care unește creștetul capului cu ceafa, după cum se observă din această diagramă.



Una dintre erorile cele mai des întâlnite este plasarea ochilor prea aproape de creștet. Explicația este că avem tendința să ne uităm doar la chipul persoanei. Pentru a captura proporțiile corecte ale subiectului, este important să luăm în considerare capul ca întreg.



Remarcați cât de drepte sunt aceste linii. Nu vă temeți niciodată să trasați linii drepte, dacă asta vedeți când vă uitați la subiectul respectiv.

Pentru a captura corect forma, este posibil să fie nevoie să trasați mai multe linii.



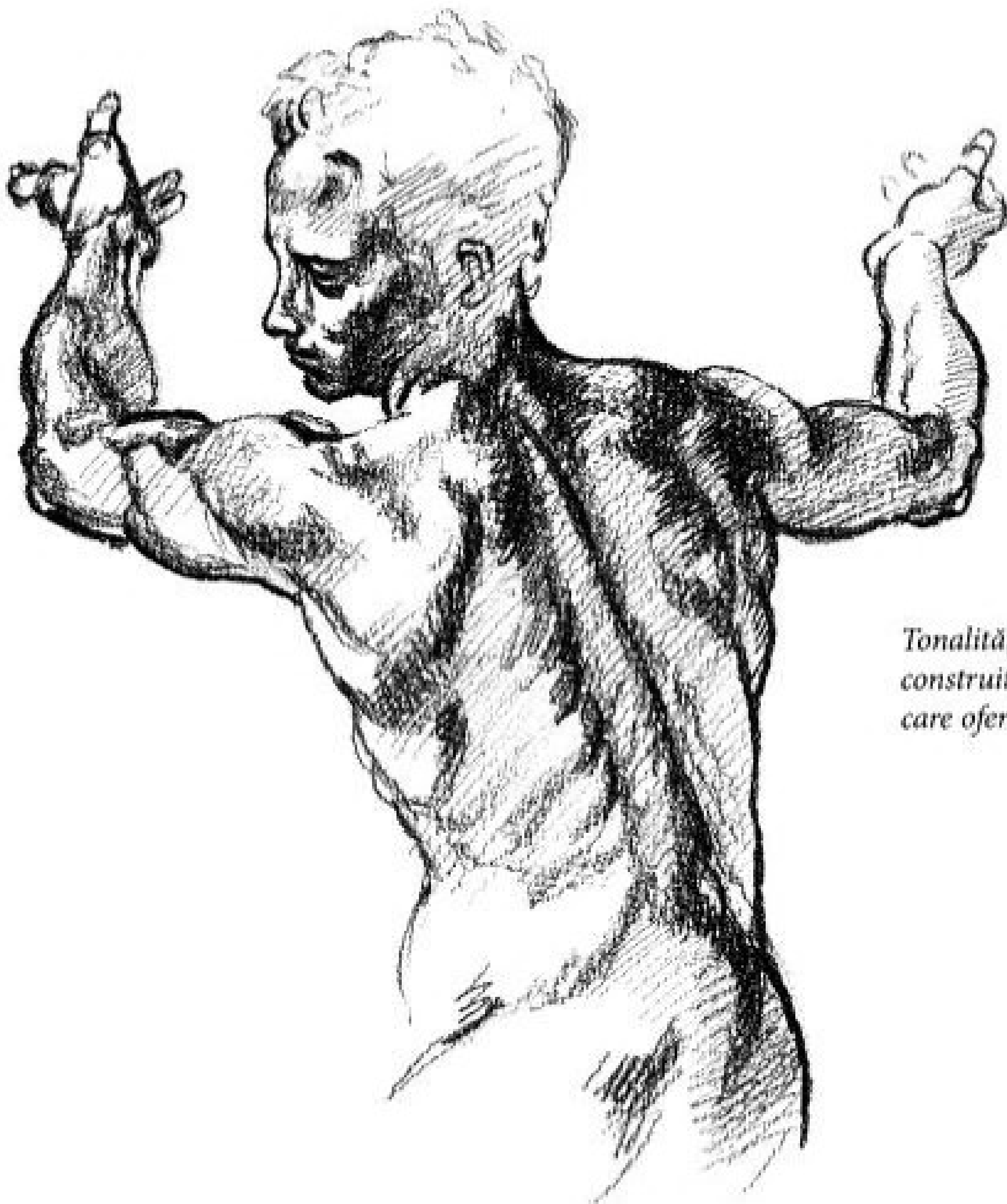
În imagine apar evidențiate caracteristicile cele mai importante, cum ar fi coastele, mușchii spatelui și brațele.

STUDIUL CORPULUI OMENESC

În momentul în care un începător se uită la corpul omenesc, cea mai mare dificultate pe care o are este că nu știe de unde să înceapă. Sunt atât de multe lucruri care trebuie luate în considerare, încât se simte confuz. Majoritatea artiștilor încearcă mai întâi să vizualizeze forma corpului în cea mai simplă structură. Mai precis, să o reducă la o figură geometrică. În acest exemplu, spatele este aproape triunghiular până în punctul în care se unește cu șoldurile. Brațele, care parțial sunt văzute în racursi, sunt niște forme cilindrice simple. Capul are formă de ou ușor pătrățos.

Dacă artistul poate remarca toate aceste forme la o siluetă, atunci munca îi va fi cu mult simplificată.

Prima dată au fost schițate forma și zonele de bază. Acest procedeu poartă numele de trasarea liniilor directoare. În cea de-a doua imagine, formele, deși desenate în detaliu, și-au păstrat simplicitatea. Liniile sunt ușoare și moi, pentru ca retușurile să poată fi făcute cu ușurință. Acesta este stadiul în care artiștii muncesc foarte mult – corectează și recorectează până când obțin forma dorită.



Tonalitățile au fost construite cu hașuri care oferă adâncime.

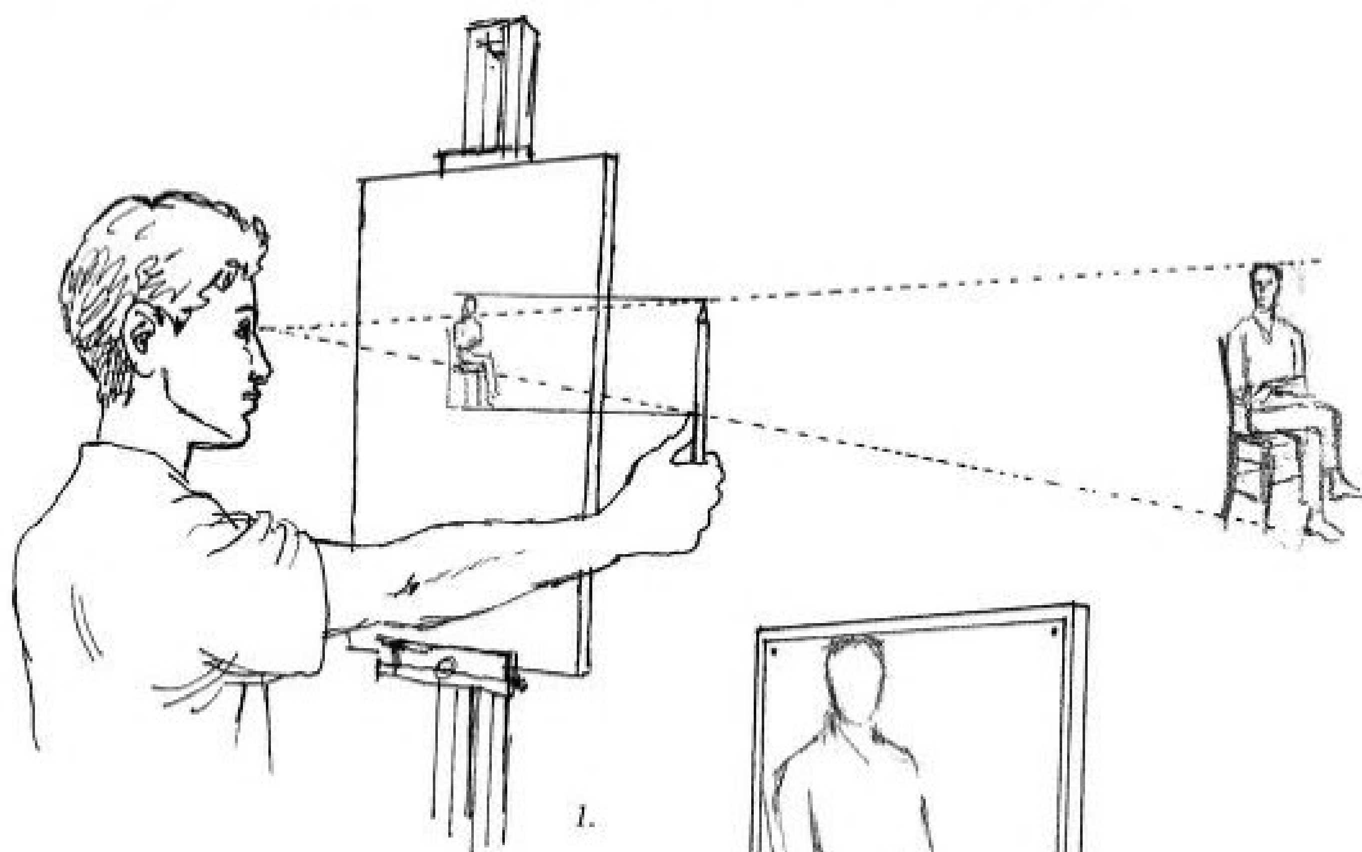
Tonul este cel care dă desenului aspectul său final. Veți remarca în a doua ilustrație un semiton aplicat pe zone extinse. În ultimul desen a fost adăugat prima dată tonul cel mai închis. După realizarea tonurilor celor mai deschise și mai închise, ultima sarcină a fost valorația de tonuri între aceste două extreme. De obicei, un desen are nevoie de două-trei tonuri pentru a fi finalizat.

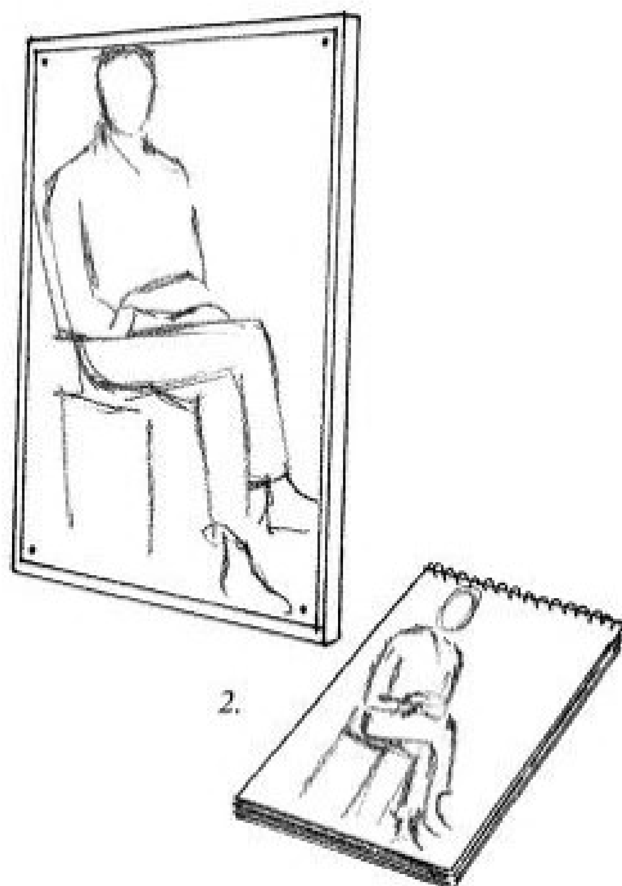
Este dificil să vă uitați la un corp ca la un întreg, fără să aveți pe cineva care să vă aducă aminte în permanență de asta, dar este important să nu vă concentrați exclusiv pe o zonă. Dacă vreți să vă specializați în desenatul siluetelor, faceți un efort și alocați fiecărei zone pe care o desenați câteva săptămâni sau luni pentru detalii. Desenând la nesfârșit aceleași zone nu veți face decât să vă specializați în acela zone, în defavoarea altora, iar slăbiciunile dumneavoastră tehnice vor ieși la iveală.

CE SE ÎNTÂMPLĂ CÂND PARTEA BUNĂ ESTE, DE FAPT, PARTEA GREȘITĂ?

Reprezentările obiectelor sau ființelor realizate de către începători sunt, de obicei, mici ca dimensiuni. Acest fapt se datorează unui fenomen numit „la scara unu pe unu": dimensiunea subiectului sau obiectului percepută de ochi. După cum puteți observa din aceste ilustrații, dacă și dumneavoastră vă veți ghida după acest fenomen, atunci mărimea subiectului sau obiectului de pe hârtie va fi extrem de redusă. La fel de reduse vor fi și erorile de desen. Scara unu la unu are și beneficii, iar un desenator debutant ar trebui să o folosească pentru a măsura formele obiectelor foarte mari, a clădirilor sau a peisajelor.

Așadar, încă de la început, desenați la cea mai mare mărime posibilă. Pe foaia de hârtie, obiectele sau siluetele trebuie să ocupe aproape tot spațiul. Această regulă este valabilă dacă desenați pe un caiet de schițe A4, pe o coală A2 sau pe o planșă A0. Dacă faceți desene mari, atunci veți observa imediat și greșelile, pe care le veți putea corecta ușor, având suficient spațiu de manevră.



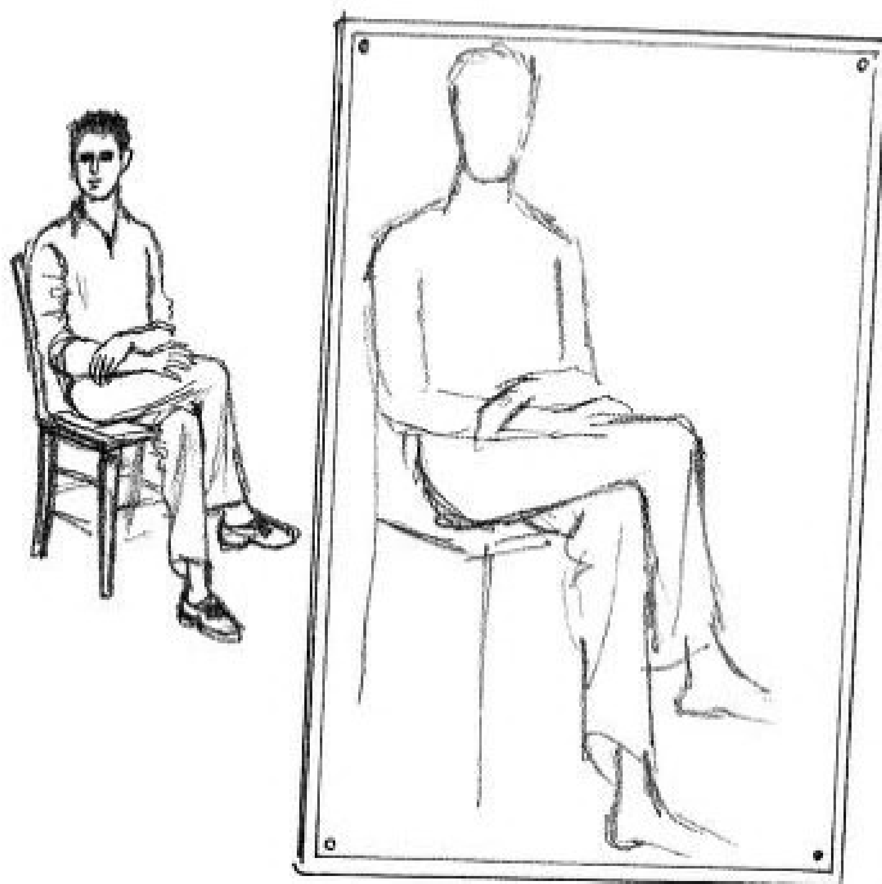


1. Scara unu la unu – măsurați o siluetă sau un obiect din locul în care stați – țineți un creion ridicat cu brațul întins și măsurați de câte ori intră lungimea creionului în lungimea subiectului.

2. Indiferent de dimensiunea colii de hârtie, desenați siluetele sau obiectele astfel încât să ocupe cât mai mult din spațiu.

Cu cât este mai mare coala de hârtie, cu atât și desenul trebuie să fie mai mare. Acest lucru s-ar putea să vă încurce la început, dar pe măsură ce veți respecta această regulă, vă veți obișnui și veți căpăta încredere. Dacă desenul este mare, atunci și dumneavoastră vă faceți mai puține griji din pricina greșelilor și vă este mai comod să le corectați. În cele din urmă, desigur, veți învăța să desenați la orice scară: veți realiza miniaturi sau desene murale, toate făcând parte din procesul de învățare.

Când vă veți simți mai stăpân pe sine, prindeți câteva bucăți de colant pe un perete și desenați la dimensiuni incredibile – adică la o scară mai mare decât realitatea. Uneori vi se va părea că proporțiile vă joacă feste, dar nu vă lăsați impresionat. Faptul că veți desena la o scară impozantă vă va elibera întru câtva. De asemenea, din punct de vedere tehnic, vă va arăta unde greșiți. După ce veți identifica aspectele pe care aveți tendința să le redați eronat, veți constata că sunt mai ușor de făcut corecțiile, iar cu ocazia aceasta veți fi făcut încă un pas în direcția bună.



Desenul la o scară impozantă este atât eliberator, cât și instructiv. Erorile se observă mult mai rapid și sunt mult mai ușor de corectat.

La început probabil că vi se va părea dificil să faceți desene mari și va trebui să vă reamintiți în permanență să fiți mai îndrăzneț și mai expansiv. În primele momente vi se va părea natural să desenați la scara unu pe unu, iar asta are legătură cu subconștientul care ne spune că dacă desenul este mai mic, atunci și greșeala va fi mai mică. De îndată ce veți descoperi cât de ușor este să corectați un desen mare, nu veți mai dori să reveniți la scara unu pe unu.

Desenarea obiectului și compoziția cu natură statică

În capitolul precedent ați început exersarea talentelor artistice acoperind o gamă variată de subiecte pe care le-ați desenat. În acest capitol vi se va expune în detaliu modalitatea în care să avansați și să puneți în practică ce ați învățat. În afară de faptul că vă veți consolida abilitatea tehnică, veți fi încurajat să vă dezvoltați arta de a privi.

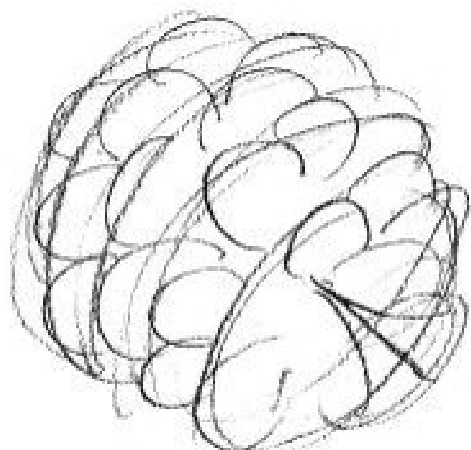
După ce veți fi exersat din plin, veți constata că ați început să observați o sumedenie de detalii interesante ale obiectelor care vă înconjoară, nu doar ale celor pe care le desenați. Veți descoperi că pentru un artist lumea nu este niciodată plictisitoare pentru că sunt atâtea de văzut. De fiecare dată când vă uitați la un obiect, veți descoperi ceva nou, indiferent a câta oară vă uitați la el. Cu cât percepția vi se va ascuți, cu atât veți putea privi în însăși esența lucrurilor.

OBIECTE DE DIFERITE TEXTURI

După ce ați învățat să trasați conturul formelor obiectelor, puteți aborda o gamă extinsă de obiecte din materiale diferite, în scopul de a crea compoziții cu natură moartă.

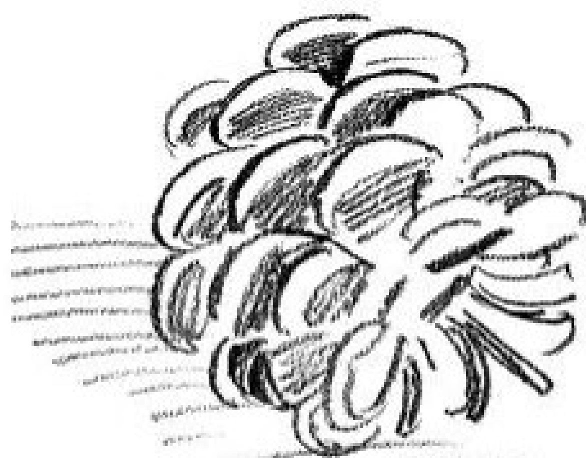
Pe parcursul următoarelor pagini, vom arunca o privire asupra unor astfel de obiecte și asupra diferitelor abordări pe care le puteți lua în considerare pentru a vă organiza propriile aranjamente și teme.

Mai întâi desenați acest con de brad, simplu în esență, dar complicat în detaliu. Va trebui să faceți apel la simțul dumneavoastră de observație și la abilitatea de a vedea obiectul ca pe un întreg.



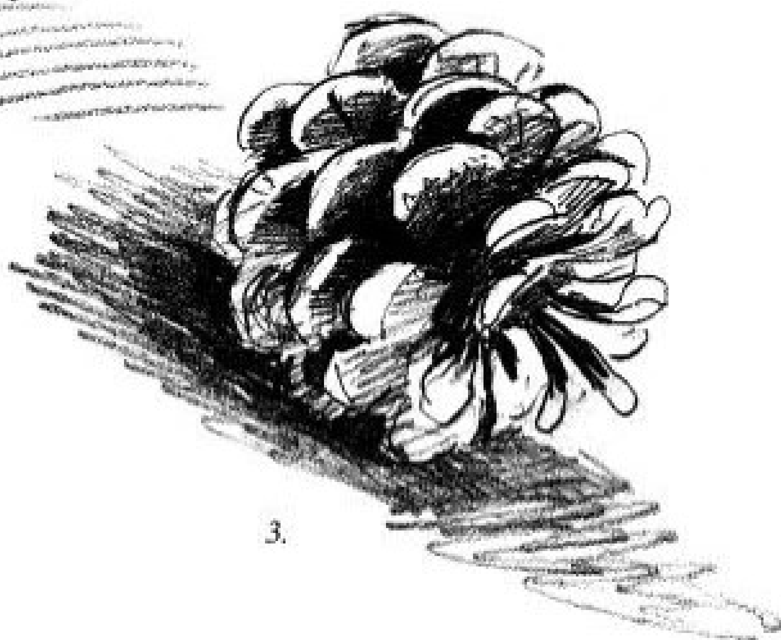
1.

1. Studiați cu mare atenție obiectul și înțelegeți-i forma. Desenați un contur cât mai simplu și mai acurat.



2.

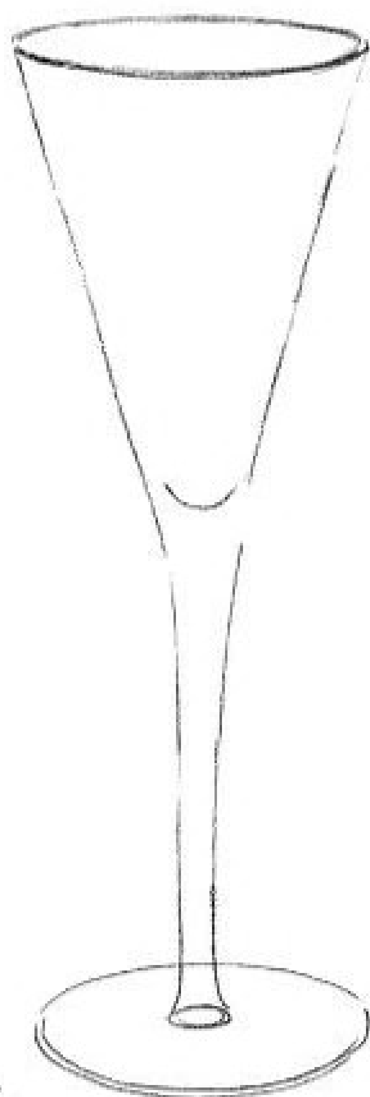
2. Acum încercați să deslușiți părțile componente ale întregului. Schițați fiecare formă în cadrul formei generale pe care ați trasat-o.



3.

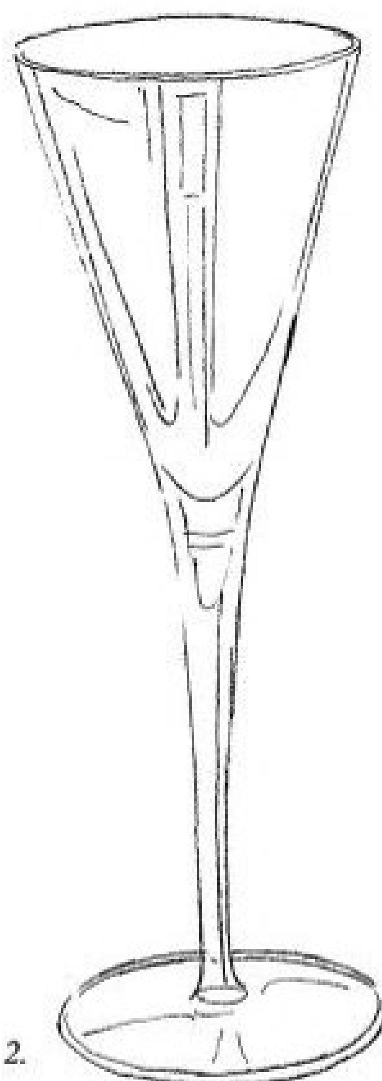
3. După ce ați desenat un fel de diagramă a obiectului, puteți adăuga detaliile luminoase și întunecate, formele exacte ale fiecărei părți și efecte de adâncime.

Acum încercați cu un alt gen de obiect, de exemplu un pahar de vin.



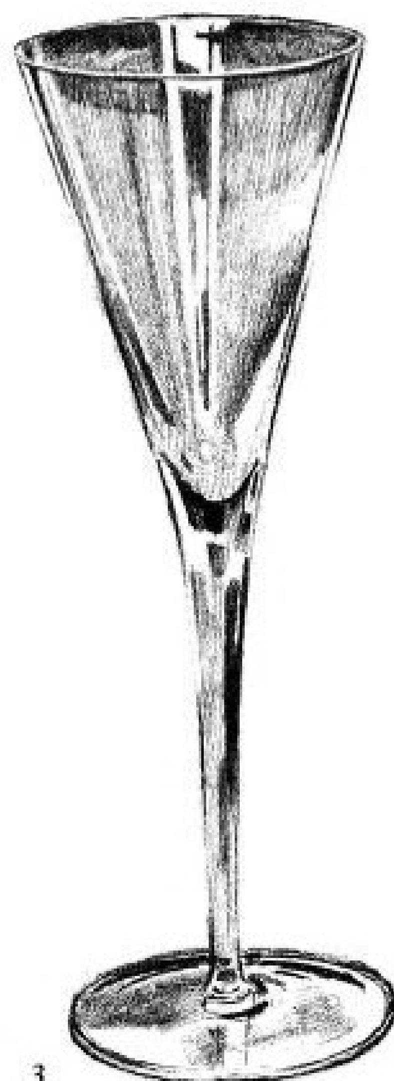
1. Desenați forma principală, fiind foarte atent la proporția dintre înălțime și lățime și la proporția piciorului paharului (cupei).

1.



2. Schițați formele principale ale luminii, la fel de simplu ca pe niște linii directoare.

2.

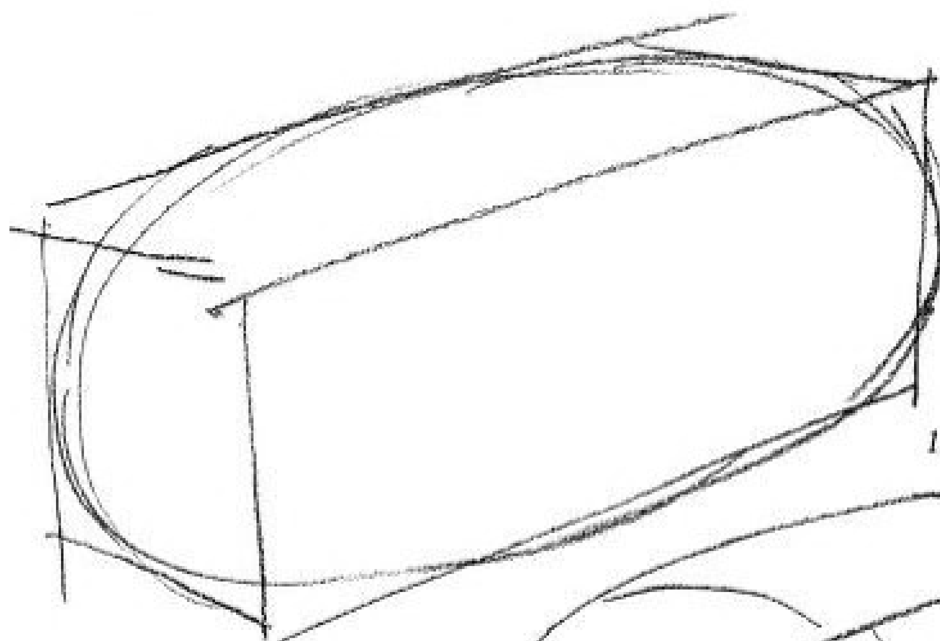


3. Construiți tonurile cele mai întunecate, apoi semitonurile și, în final, tonurile cele mai deschise; albul foii de hârtie ar trebui să fie culoarea zonelor celor mai luminate.

3.

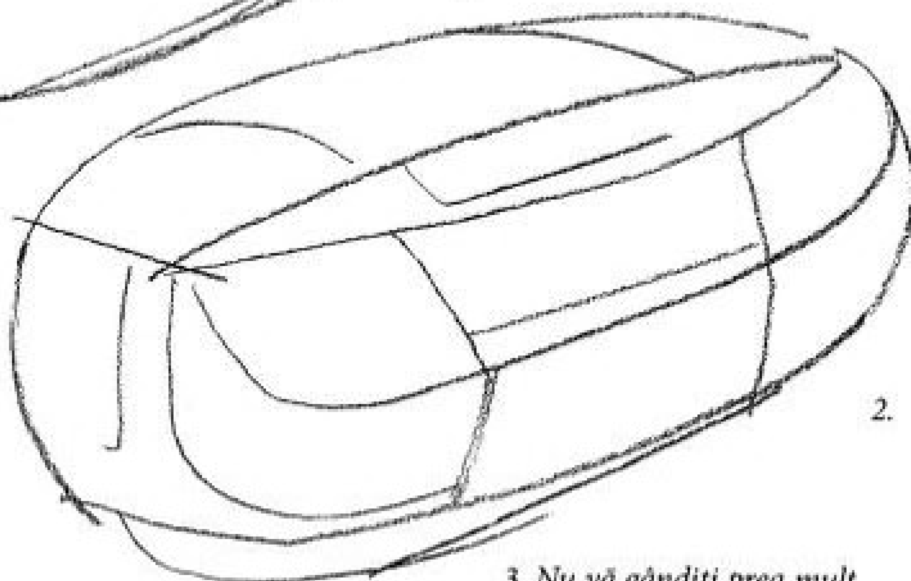
Această abordare vi se va părea eficace. Aveți grijă de un lucru simplu: nu vă lăsați înșelați de subtilitățile tonurilor, simplificați-le. Îngrijiți-vă ca marginile și umbrele cele mai evidente să fie trasate corespunzător și vedeți că există zone în care asemenea tușe nu există. Cu alte cuvinte, liniile din jurul obiectelor nu vor fi simetrice, unele vor fi puternice și clare, altele moi și estompate. Dacă puteți face corect această diferențiere, desenul dumneavoastră va avea o adâncime și un volum mult mai bine desenate.

Dacă aveți de desenat un obiect mecanic – ca de exemplu acest radiocasetofon – problema principală ține de geometrie. Prima dată trebuie să desenați o formă corectă din punct de vedere al perspectivei (în cazul nostru o cutie rectangulară), căreia să-i curbați ulterior marginile. Fiind un dispozitiv construit de mâna omului, are un model prestabilit, pe care va trebui să îl disecați în părți simple.



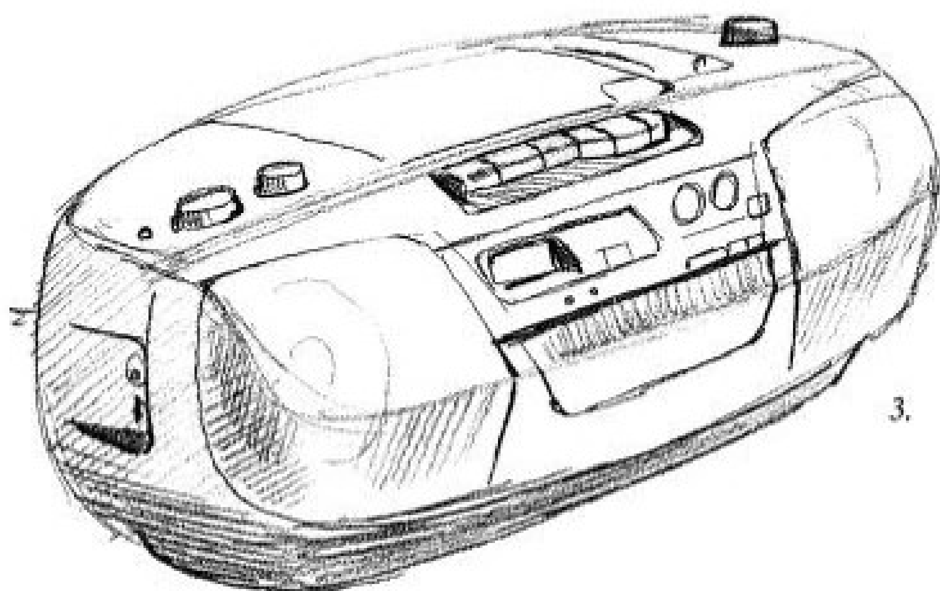
1.

1. Conturați forma generală; folosiți un creion HB sau B. După ce v-ați asigurat că forma este corectă, puteți șterge structura rectangulară dacă simțiți că vă încurcă liniile în plus. Nu faceți asta decât după ce forma curbă este clar delimitată.



2.

2. Desenați formele principale în cadrul conturului. Acestea trebuie trasate cu claritate atât de-a lungul aparatului, cât și pe lățimea acestuia.



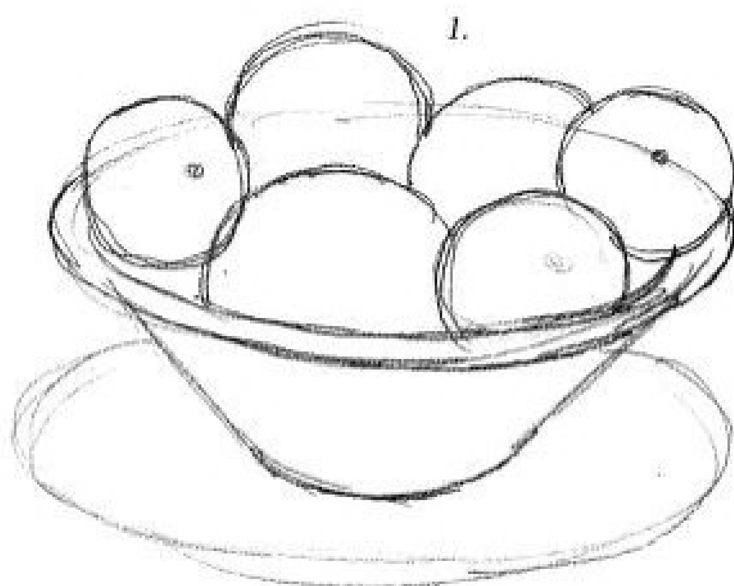
3.

3. Nu vă gândiți prea mult la liniile de finețe până nu sunteți mulțumit de forma generală. Este mai important să vă ocupați de textură și de zonele de lumină și de umbre care să dea aparatului volum și dimensiune decât să vă concentrați pe detalii, ca de exemplu pe butoane, rotițe, mufe și ecrane.

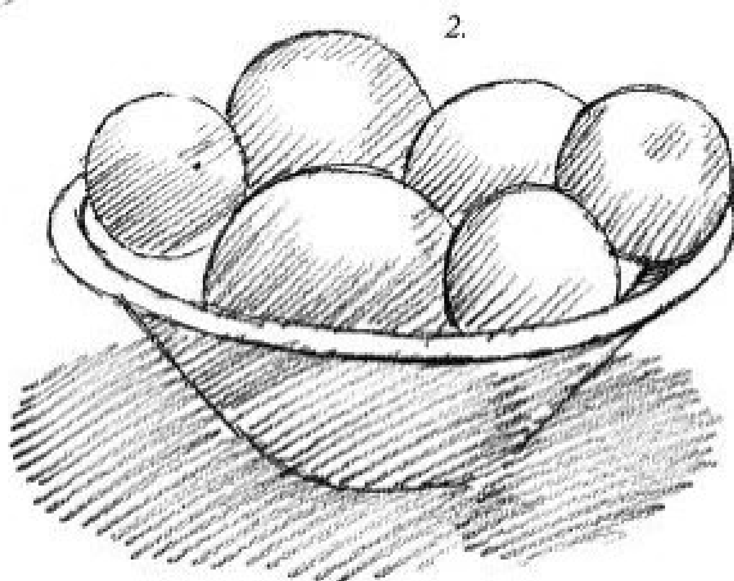
Pentru construirea tonalităților utilizați un 2B sau un 4B. Variația dintre linie și tonalitate va crea o textură mai bogată.

ARANJAMENT SIMPLU CU NATURĂ MOARTĂ

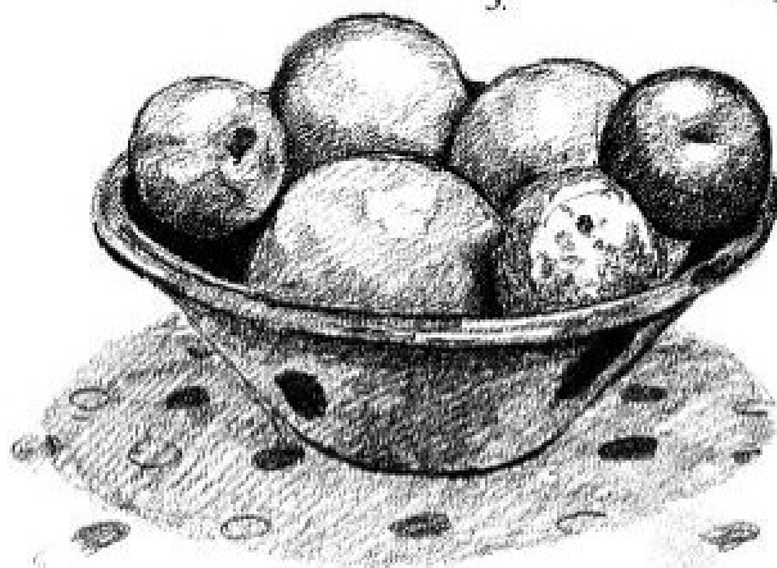
Acum vom încerca să creăm un aranjament simplu pentru o natură moartă. Pentru acest exercițiu am ales câteva portocale într-un castron, care va ridica o chestiune importantă în discuție. Problema care se va pune va fi încadrarea portocalelor în forma eliptică a gurii castronului. Înainte de a începe să desenați ce aveți în față, studiați compoziția câteva minute pentru a vă familiariza cu dimensiunile și proporțiile.



1. Mai întâi trasați conturul fiecărui fruct în parte și al castronului (consultați pagina 16, unde ați învățat despre elipse). Concentrați-vă asupra formei corecte de elipsă a castronului și la proporția relativă dintre castron și fructe. Nu vă îngrijorați că forma fructului nu este perfectă, aveți grijă doar ca portocalele să umple efectiv perimetrul eliptic. În stadiul acesta, precizia desenului nu este la fel de importantă ca trasarea corectă a conturului fructelor.

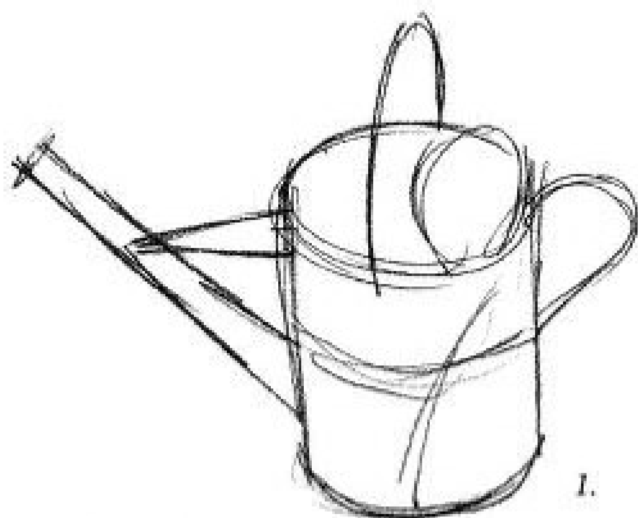


2. Remarcați forma umbrei făcute de castron pe masă. Aceasta trebuie să aibă aceeași formă cu buza castronului. Observați direcția din care bate sursa de lumină, apoi adăugați ușor umbrele.

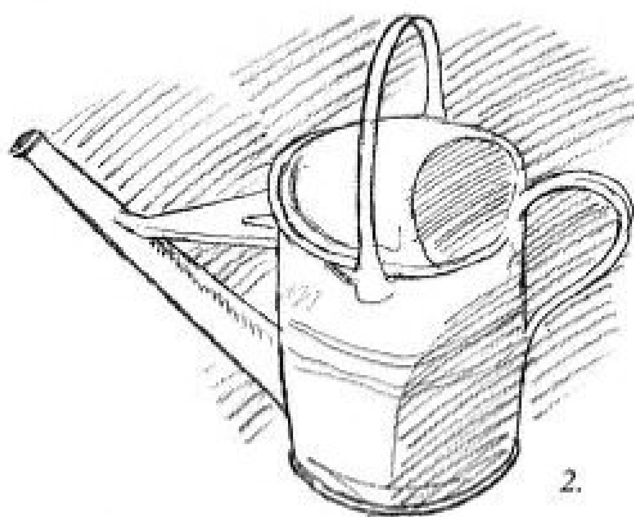


3. Acum definitivați tonalitățile umbrelor și reflecțiilor de pe castron. Procedați la fel ca în exercițiile precedente, și anume aplicați un ton luminos pentru a construi zonele umbrite. Construiți apoi valorațiile umbrelor și accentuați toate marginile bine definite pentru ochi. Nu uitați să lăsați niște zone neacoperite de creion pentru a sugera locurile în care lumina bate cel mai puternic.

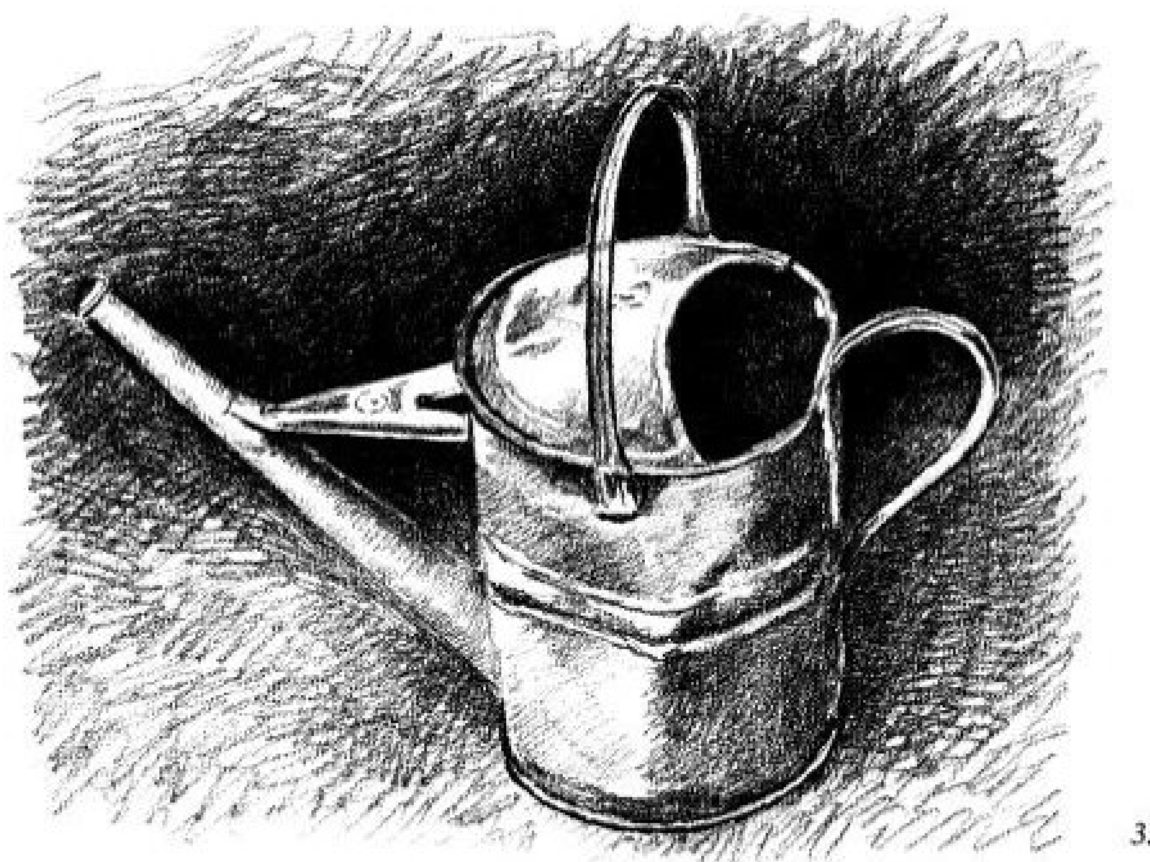
Nu vă faceţi griji privitoare la calitatea liniilor şi a umbrelor când vă veţi încerca mâna cu această stropitoare. E chiar mai bine dacă rezultatul va fi un obiect solid şi îndesat. Este bine să reproduceţi cu acurateţe forma, însă atmosfera creată de el contează mai mult, aşa că nu vă temeţi să fiţi expansiv. Cu cât arată un obiect mai deteriorat, cu atât geometria şi liniile lui pot fi mai imprecise.



1. Desenaţi forma generală.

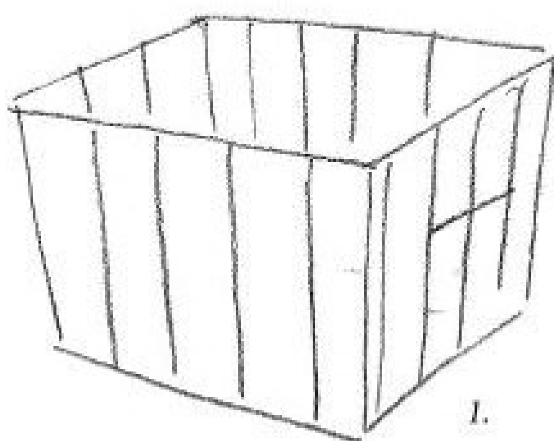


2. Trasaţii zonele evidente de umbră cu un ton destul de deschis.

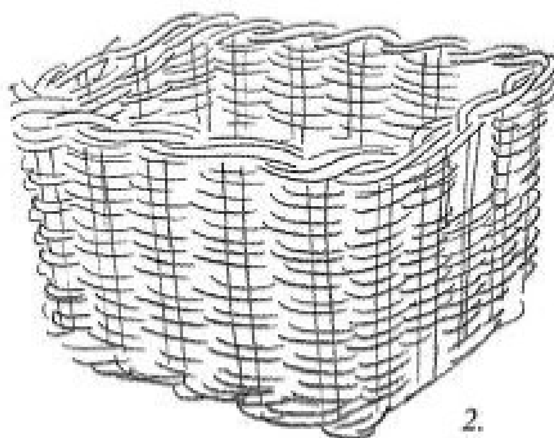


3. Acum vă puteţi apuca cu adevărat de treabă, construind textura şi valoraţii de tonuri obiectului. Suprafeţele stropitorii sunt uzate şi lovite, fiind pline de mici semne. Nu vă străduiţi să le înfrumuseţaţi. Lăsaţi-vă creionul să reflecte realitatea, creând o textură grunţuroasă care să redea efectul de uzură.

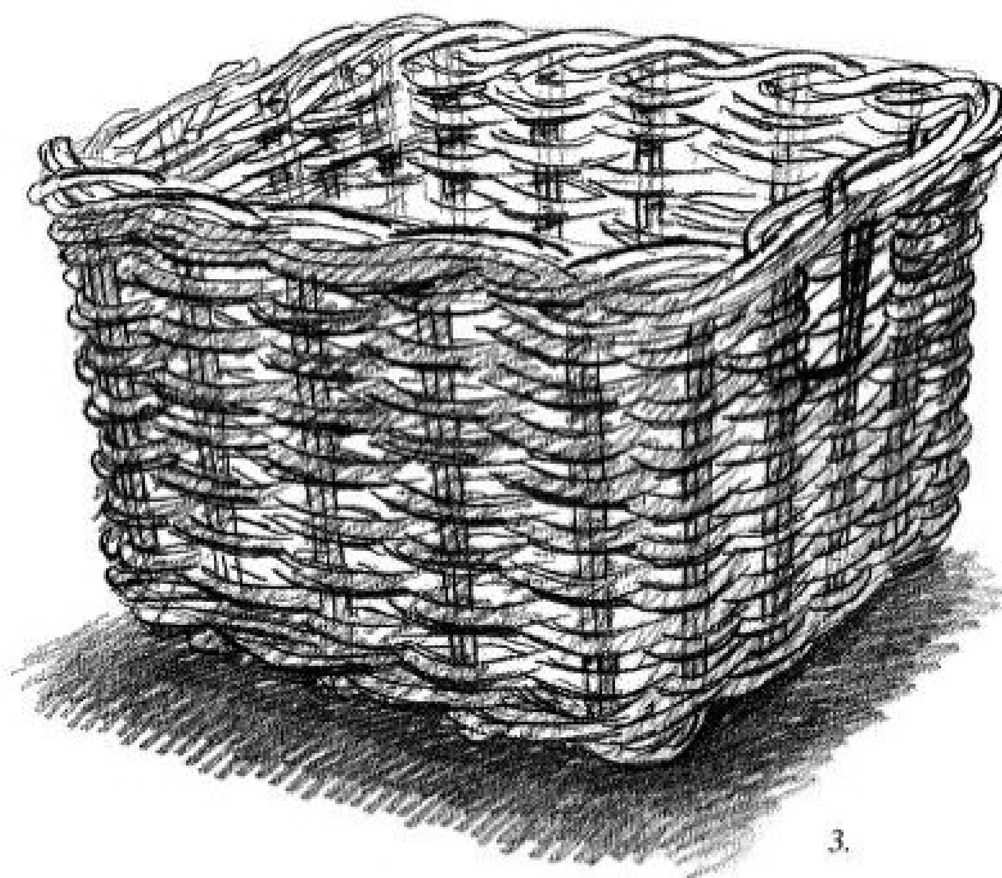
Acest coş de răchită pare înspăimântător la prima vedere, pentru că vă poate intimida cu structura lui complexă. Dumneavoastră trebuie să vă daţi seama de modelul împletiturii şi să vă decideţi cum să încadraţi fiecare componentă a coşului în designul general. După ce veţi depăşi cu succes problema modelului, restul desenului nu vi se va mai părea la fel de complicat.



1. Desenaţi câteva linii de bază şi conturul general al structurii formate din nuielele verticale, precum şi partea superioară şi cea inferioară a coşului.



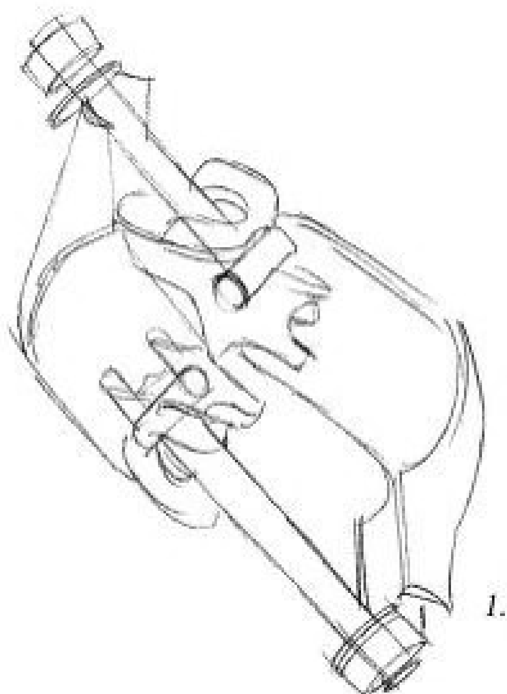
2. Desenaţi acum modelul general al împletiturii. Fiţi atent la marginile de sus şi de jos.



3. Schiţaţi uşor zonele de lumină şi pe cele de umbră, inclusiv umbra aruncată pe suprafaţa pe care este aşezat coşul, în cazul acesta pe masă. În final, îngroşaţi toate liniile care se văd cu claritate, precum şi tonurile şi umbrele mai închise.

Puteţi măsura obiectele pe care le desenaţi, trasând înălţimea şi lăţimea şi marcând apoi linia centrală care străbate fiecare obiect în parte.

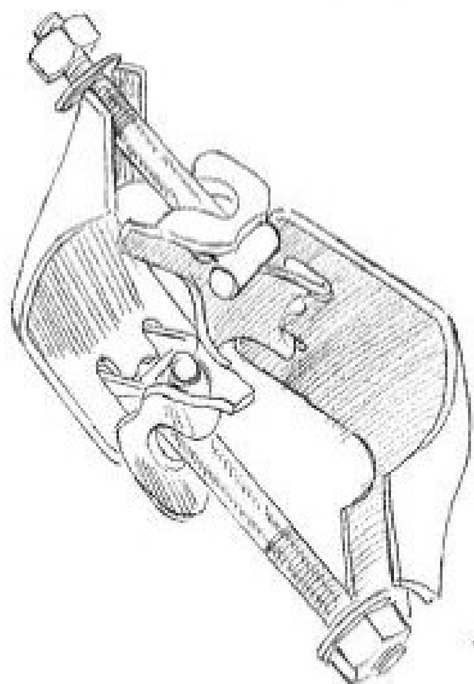
Am găsit piesele acestea vechi la atelierul unui constructor. Formele lor complexe vă vor testa într-adevăr abilitatea de a desena. Probabil că după prima tentativă de a le desena veţi trage concluzia că nu veţi izbuti niciodată să le percepeţi corect proporţiile. Nu vă îngrijoraţi, continuaţi să le desenaţi şi corectaţi-vă greşelile. Scopul acestui exerciţiu nu este să le desenaţi perfect din prima, ci să desenaţi de mai multe ori şi să vă corectaţi, să descoperiţi felul în care vedeţi obiectele după ce v-aţi familiarizat cu ele. Indiferent dacă geometria este complexă sau simplistă, combinaţia de forme este întotdeauna o provocare, chiar şi pentru un profesionist. Prin urmare, nu vă daţi bătut.



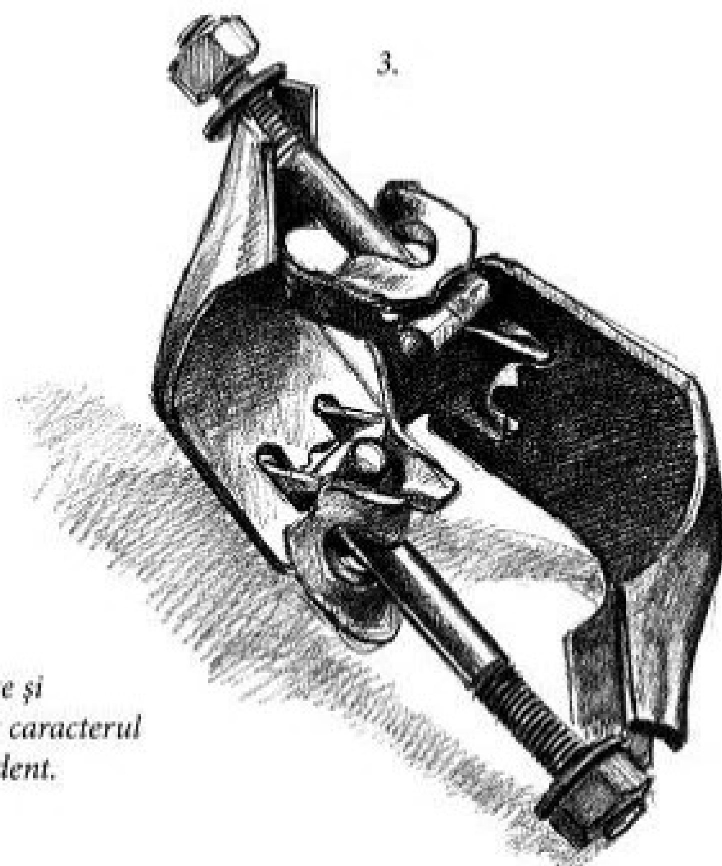
1.

1. Desenaţi forma fiecărui element cu o linie clară şi simplă şi încadraţi-o în structura globală, raportând cu minuţiozitate dimensiunea fiecărei piese la celelalte. Dacă nu puteţi, ochiul vă va atrage atenţia şi vă veţi da seama că desenul nu este convingător. Dacă vă daţi toată osteneala în primul stadiu, atunci veţi desena cu uşurinţă restul.

2. Când sunteţi mulţumit de liniile directoare, desenaţi formele structurii cu mai multă claritate. Dacă tuşele vor fi cât se poate de precise, veţi reuşi să captaţi natura care diferenţiază un obiect mecanic de unul cu forme naturale. Nu adăugaţi nicio umbră înainte ca aspectele tehnice ale desenului să fie corecte.



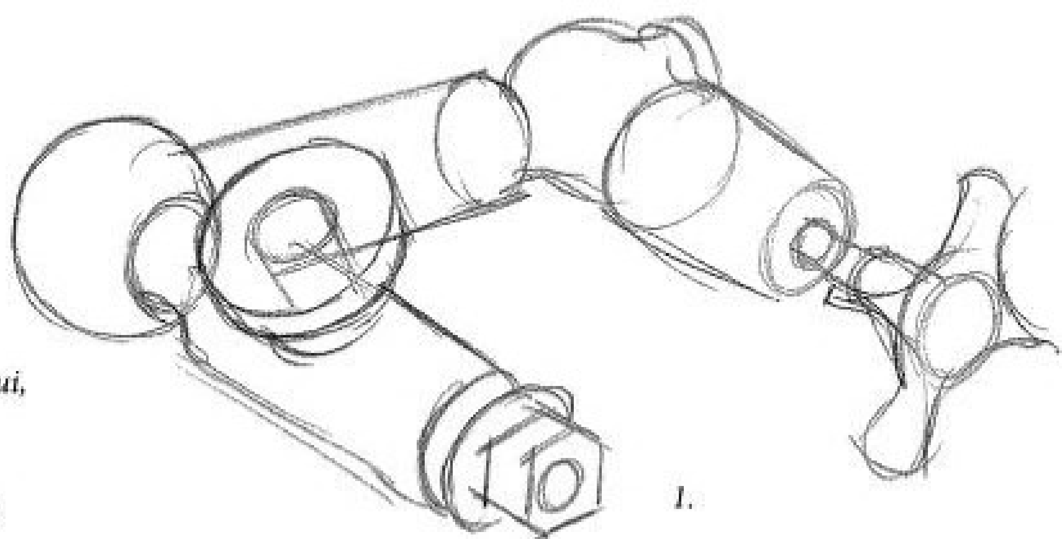
2.



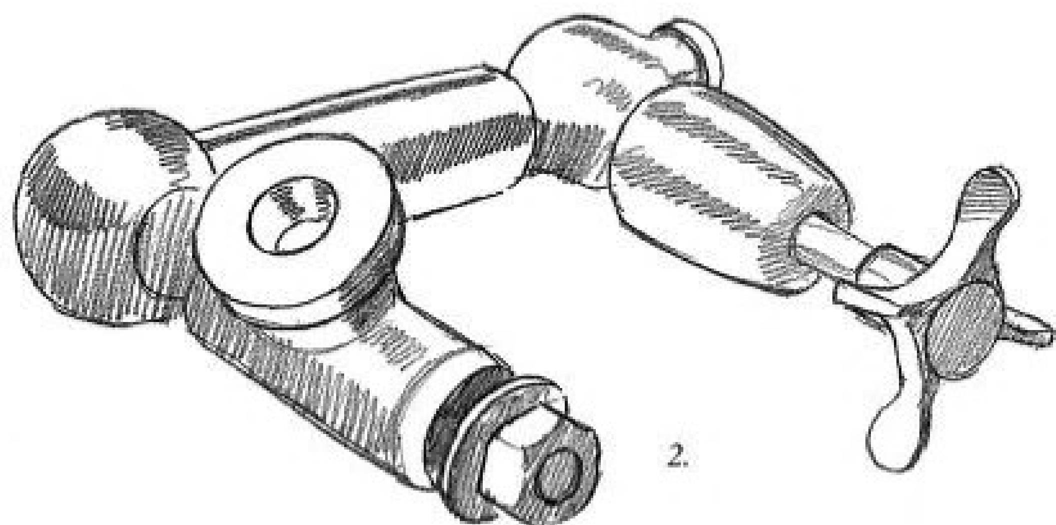
3.

3. În final, adăugaţi cu grijă zonele întunecate şi luminile reflecţiilor sau texturilor, astfel încât caracterul metalic al obiectelor să fie cât se poate de evident.

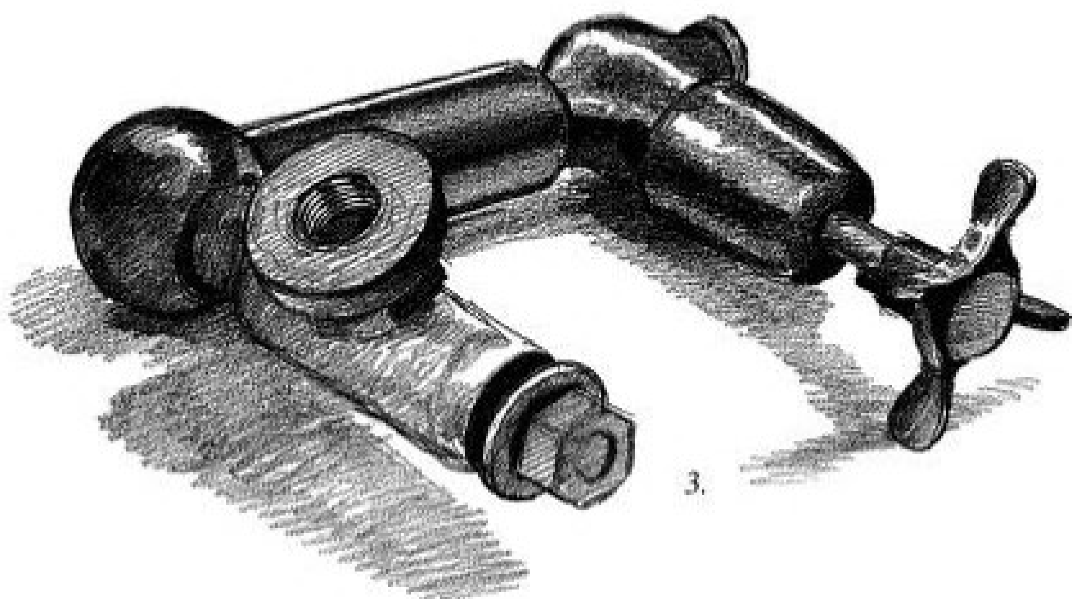
Dacă obiectul este alcătuit din forme diferite, ar fi bine să le măsuraţi pe fiecare în parte pentru a reda corect proporţiile.



1. Desenaţi liniile generale ale obiectului, asigurându-vă că fiecare parte este raportată corect faţă de celelalte.



2. În momentul în care conturul corespunde realităţii, construiţi valoraţiile de tonalitate.



3. Acum adânciţi tonurile care par întunecate pe obiect. Construiţi apoi gradual semitonurile, lăsând zonele luminoase albe. Nu uitaţi să desenaţi şi umbra făcută de obiect pe suprafaţa pe care stă.

Pe parcursul următoarelor patru pagini o să exersaţi desenarea unor obiecte, diferite ca formă şi funcţie, precum şi ca textură. Abordaţi fiecare subiect în modul descris în paginile precedente, concentrându-vă mai întâi asupra structurii şi a conturului. Exersaţi până când sunteţi sigur că obiectul seamănă cu desenul din punct de vedere al structurii.

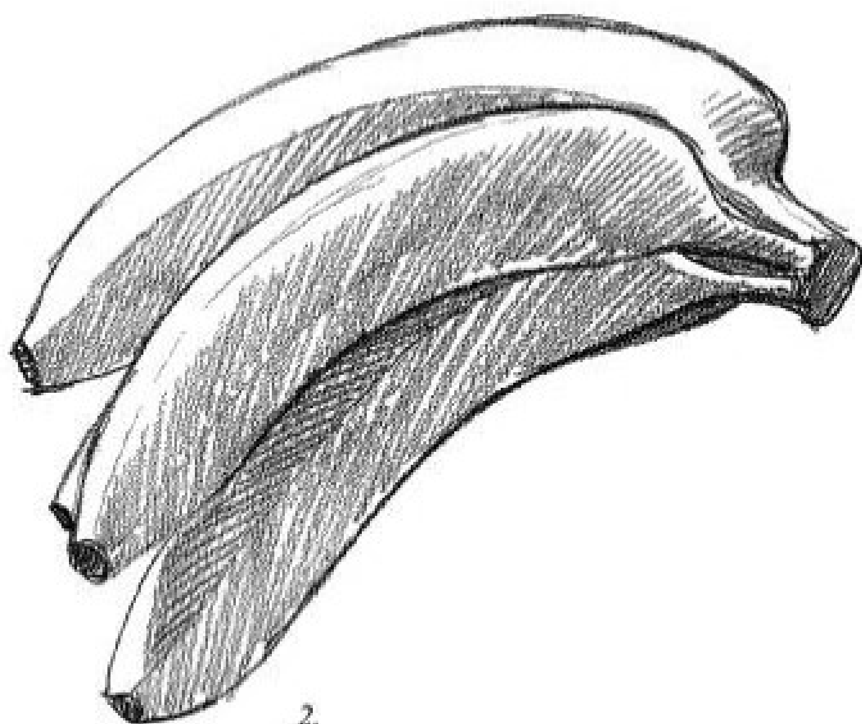
Exersaţi permanent desenul structurilor unor obiecte care să vă ajute să vedeţi într-o profunzime şi într-o manieră mai bune. În scurt timp, când vă veţi uita în jur la obiecte, veţi remarca tot felul de subtilităţi pe care înainte nu le băgaţi în seamă.



1.



3.



2.

Am încercat să reprezint diferenţele de textură folosind creioane diferite, cu care am produs haşuri pentru textură şi ton.

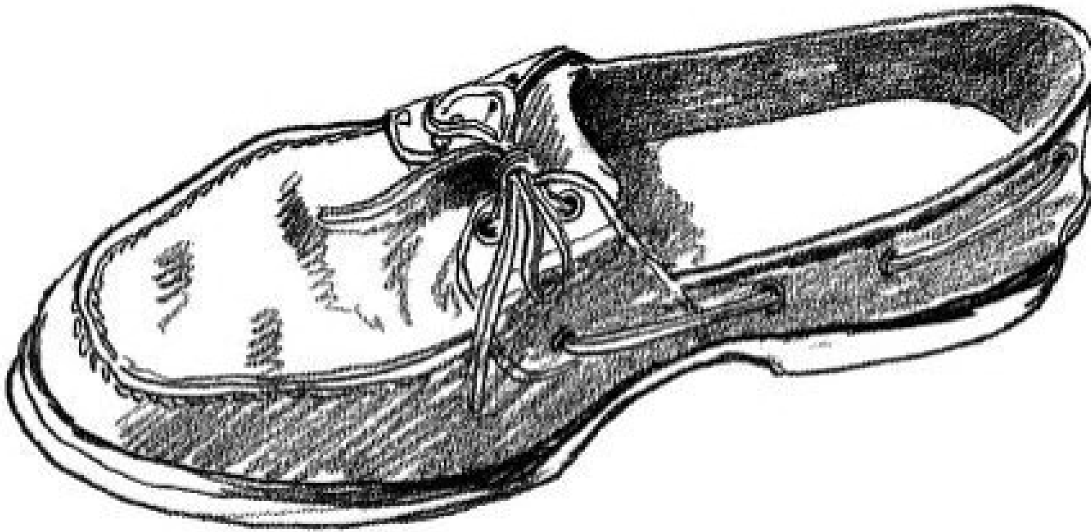
1. Haşura este mare pe zonele de tonalitate, astfel încât zonele de întuneric şi de lumină să semene cu pielea lustruită. Am folosit un creion 2B.

2. Aici, tuşa este moale, iar contrastul slab; am folosit un creion B cu mină tare.

3. Acest obiect exemplifică contrastul mare de tonalitate necesar suprafeţelor lustruite, metalice. Pentru acest desen am folosit un 4B.

Ghetele și pantofii sunt obiecte potrivite pentru început, având caracter și totodată trădând ceva din personalitatea purtătorului lor absent.

Exemplele de încălțăminte de mai jos sunt mai puțin lucitoare decât pantoful de pe pagina alăturată, fiind confecționate din piele sau piele întoarsă de căprioară. Cu aceste tipuri de material, zonele cu tonuri sunt mult mai estompate pentru a sugera suprafața mai moale și mată.



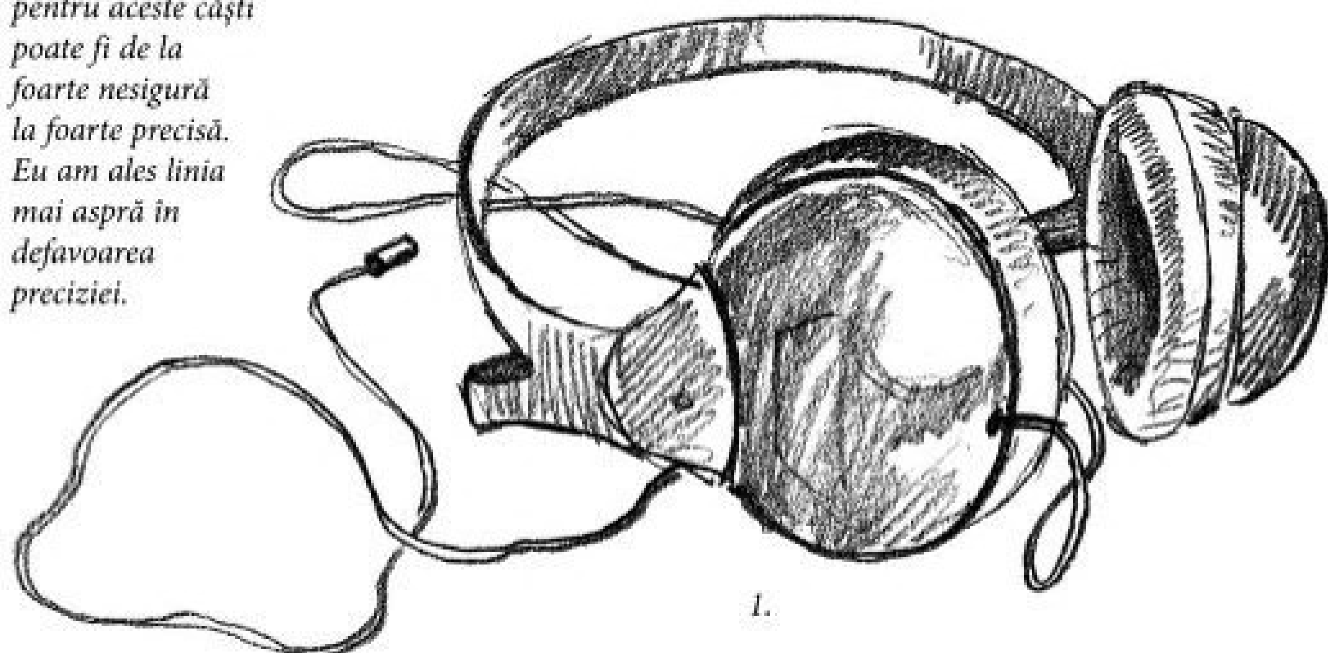
Linia destul de șovăielnică de aici reflectă moliciunea caracteristică unui mocasin.



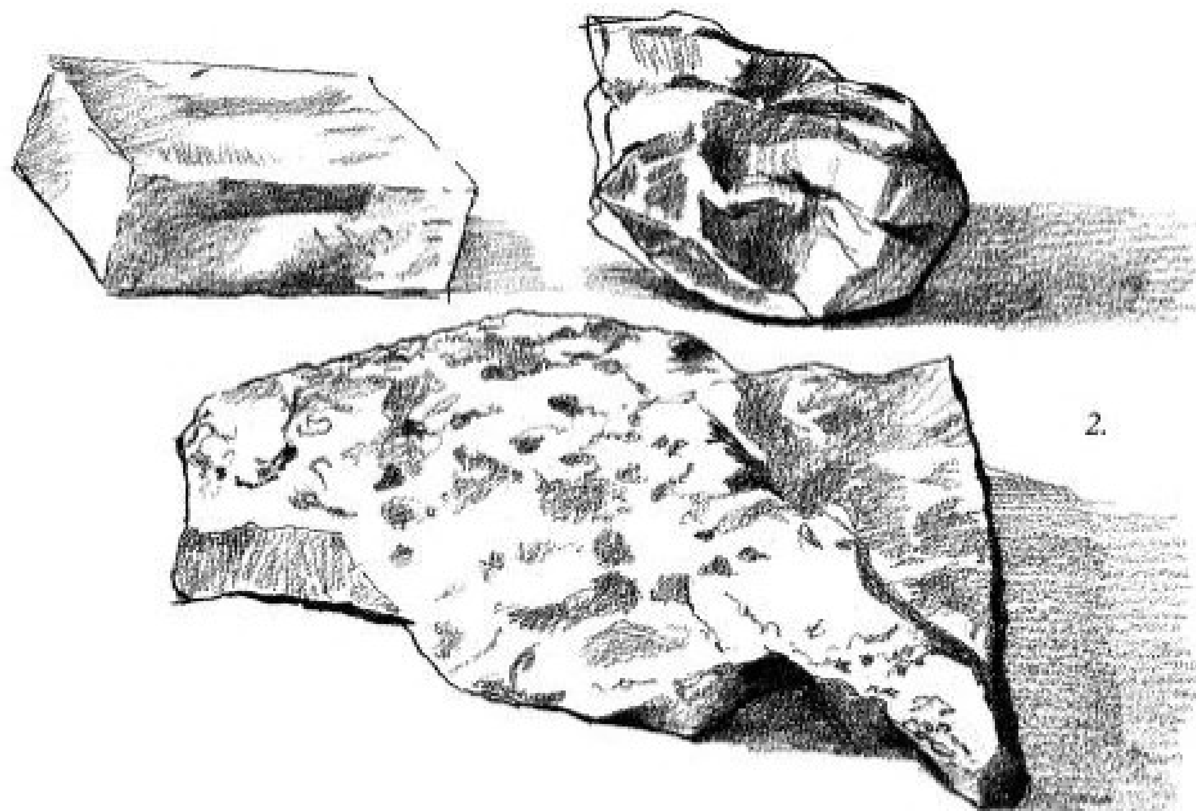
Robustețea și aspectul brut al acestei ghete a fost obținut prin niște linii destul de ferme.

Următoarea serie de obiecte expune o varietate şi mai mare de texturi şi suprafeţe. Căştile au o formă uşor bizară, iar structura lor corespunde întocmai funcţiei lor. Diferitele tipuri de roci au cu siguranţă multe caracteristici comune, dar, cu toate astea, şi multe trăsături individuale.

1. Linia aleasă pentru aceste căşti poate fi de la foarte nesigură la foarte precisă. Eu am ales linia mai aspră în defavoarea preciziei.

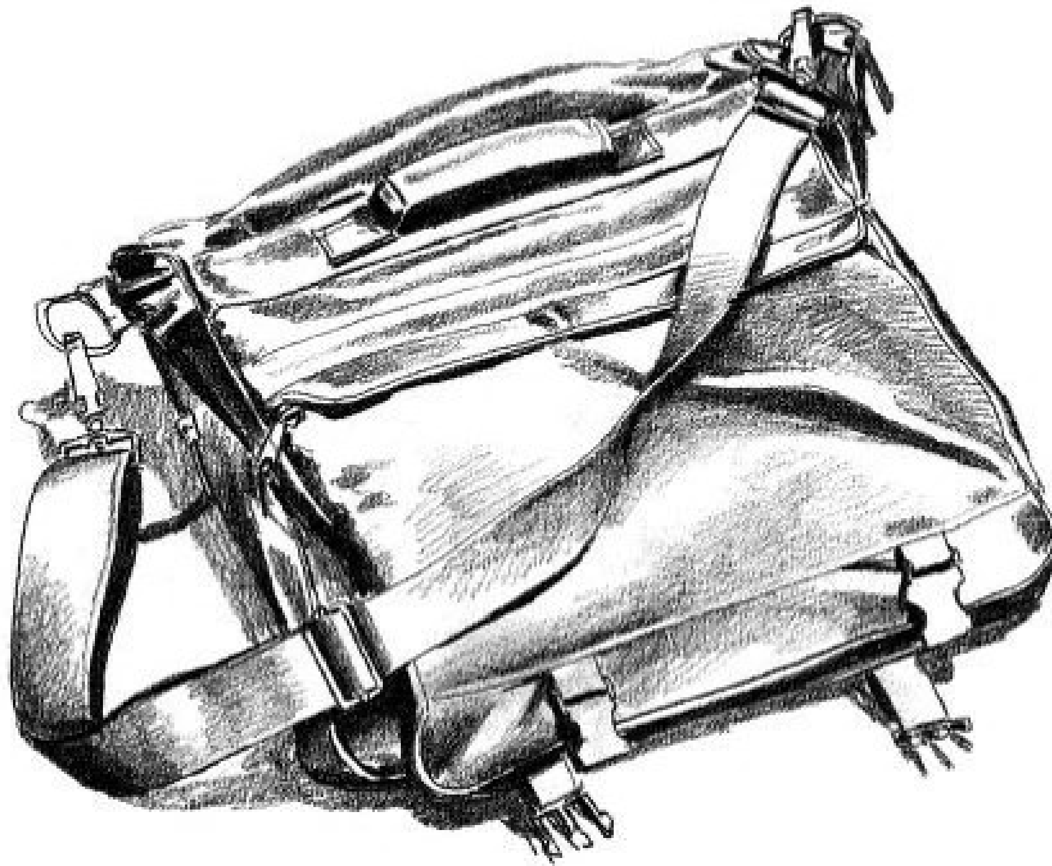


1.



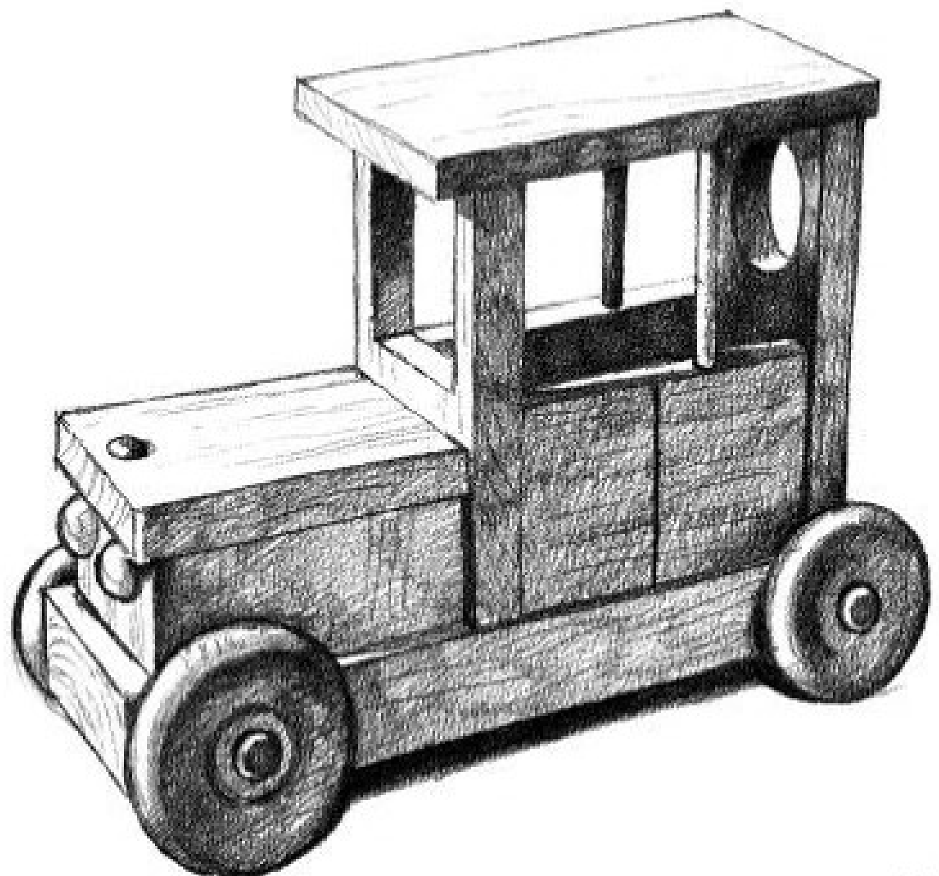
2.

2. Desenarea corectă a structurii permite separarea dintre lumină şi umbră, fapt care scoate în evidenţă caracteristicile texturale ale obiectului respectiv. În aceste exemple, caracteristicile variază de la semitransparenţă şi voluminozitate, până la densitate şi duritate.



Tolba din imagine este realizată din multe umbre întunecate, dar totuşi tonalităţile de bază sunt luminoase, astfel încât efectul este de obiect care reflectă lumina, deşi materialul din care este confecţionată este negru. Dacă aş fi crezut că ar reprezenta mai bine obiectul, aş fi putut adăuga o nuanţă de gri peste tot pentru a-i reda şi culoarea.

Fibra lemnoasă a fost reprezentată în câteva zone pentru a oferi un aspect cât mai realist acestei jucării. Este important să nu exagerăm cu realizarea acestui efect şi să lăsăm culoarea suprafeţei să domine structura. Un sfat foarte util care vă ajută să menţineţi un echilibru este să priviţi obiectul cu ochii întredeschişi. Veţi observa imediat zonele întunecate şi pe cele luminoase.

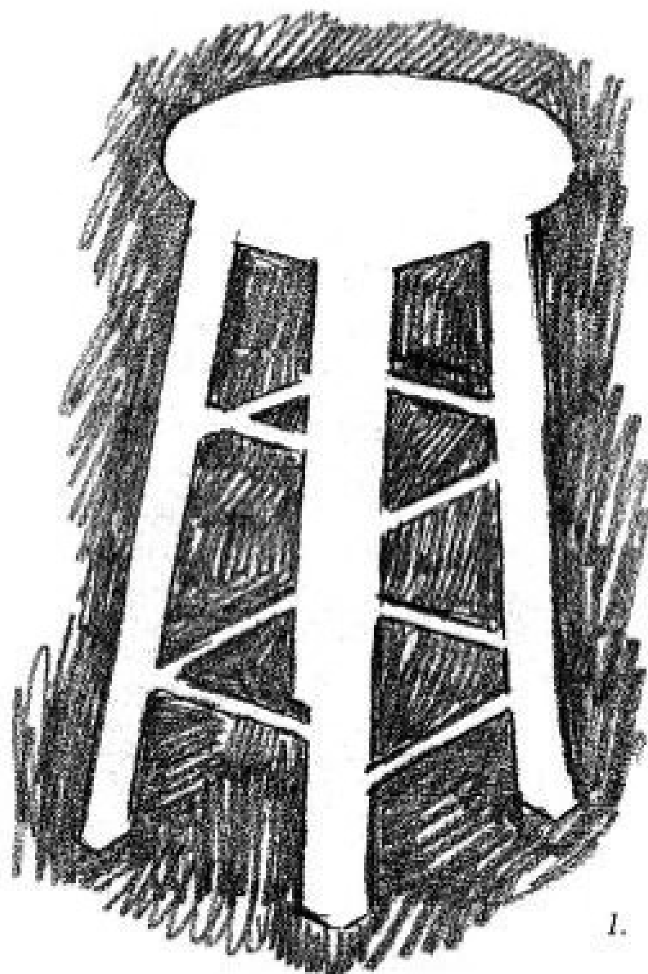


EXERCIŢII DE OBSERVARE ŞI DESENAT

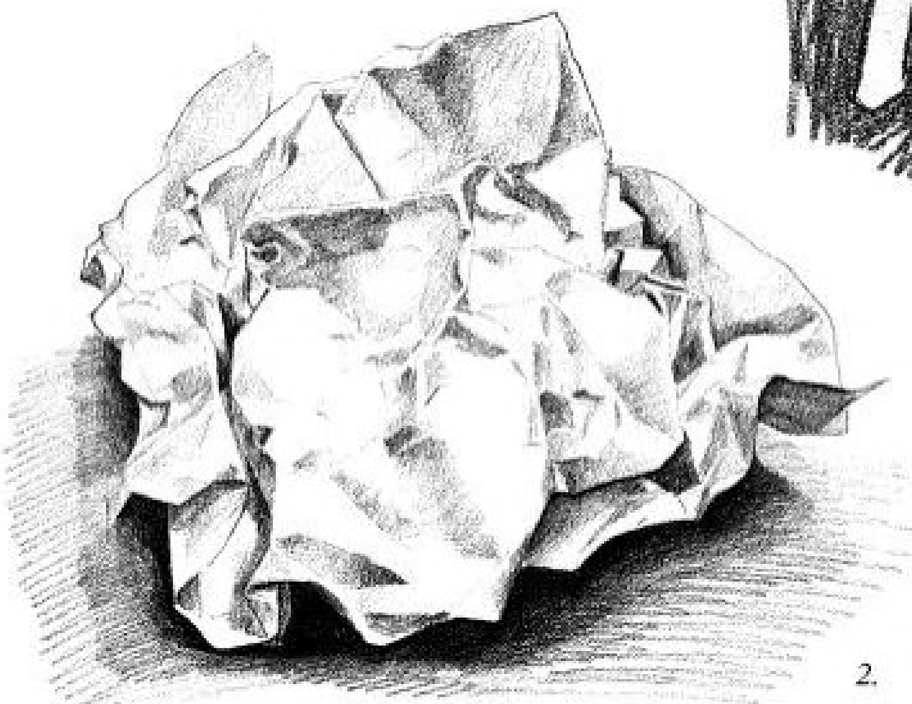
Vă propun să faceţi o pauză de la desen şi să încercaţi aceste două experimente care se numără printre testele care se dau cu precădere noilor studenţi. Menirea lor este să vă pregătească pentru ce va urma.

1. Aşezaţi un scaun sau un taburet pe un fundal simplu; doar perete şi podea. Desenaţi conturul spaţiului dintre picioare şi traverse, pe care le umpleţi apoi cu umbre sau tonuri. Ideea este să vedeţi doar formele în spaţiu, şi nu obiectul în sine. După ce aţi adăugat suficient creion, veţi vedea obiectul ca pe un negativ între spaţiile adumbrite. Nu vă faceţi griji dacă nu v-a ieşit bine – mai încercaţi o dată.

Acest exerciţiu vă arată că nu există niciun spaţiu gol nicăieri; întotdeauna este câte ceva, chiar dacă, de exemplu, este doar cerul. Acest fapt ne oferă un sentiment extraordinar de libertate, ajutându-ne să ne desprindem de obiceiul de a reprezenta obiectele, pur şi simplu, cum le vedem.



1.



2.

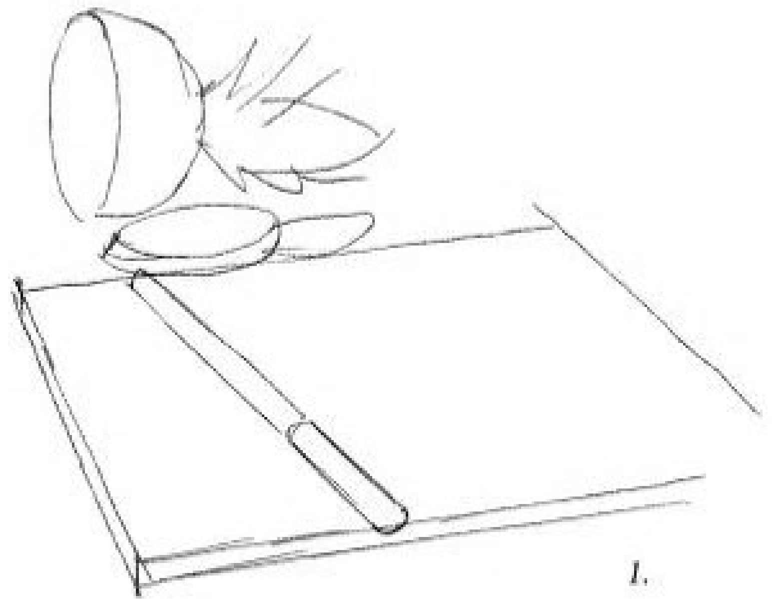
2. Un test mult mai dificil de privit şi desenat este următorul: luaţi o foaie de hârtie, mototoliţi-o, îndreptaţi-o cât de cât şi apoi aşezaţi-o în dreptul unei surse de lumină. Începeţi cu o bucăţică mică de hârtie uşor mototolită, apoi următorul pas este o coală întreagă mototolită mai rău. Desenaţi cu grijă toate formele, adăugând pe parcurs lumina şi umbra.

Exerciţiul acesta este destul de complicat la început, dar exersându-l vi se va părea simplu după un timp. Este ca un joc în care trebuie să observaţi câte faţete ale suprafeţei mototolite aţi ignorat pentru că aţi aliniat incorect formele! Probabil veţi avea nevoie de trei sau patru încercări până le veţi reda corect.

Efortul pe care îl veţi depune pentru ca desenul să fie întocmai vă va ascuţi abilitatea de percepere a detaliilor şi vă va ajuta să aveţi o privire de ansamblu asupra desenului. Mai târziu, această abilitate vă va ajuta enorm, când veţi avea de-a face cu subiecte mult mai dificile.

TEME PENTRU NATURĂ MOARTĂ

După ce v-ați obișnuit cu noțiunile de bază ale structurii și texturii, puteți să vă gândiți la conceperea unui aranjament cu natură moartă care să includă obiecte diferite, dar totuși conectate între ele printr-o temă comună. O natură moartă poate să se reprezinte prin ea însăși, așa cum se întâmplă în exemplul ilustrat aici, care include un cuțit, o suprafață de lucru, un ananas și un fund de lemn. Bucătăriile sunt surse bune pentru genul de natură moartă spontană, care arată natural tocmai pentru că reflectă o activitate care se întâmplă în mod frecvent, și care nu este aranjată teatral.



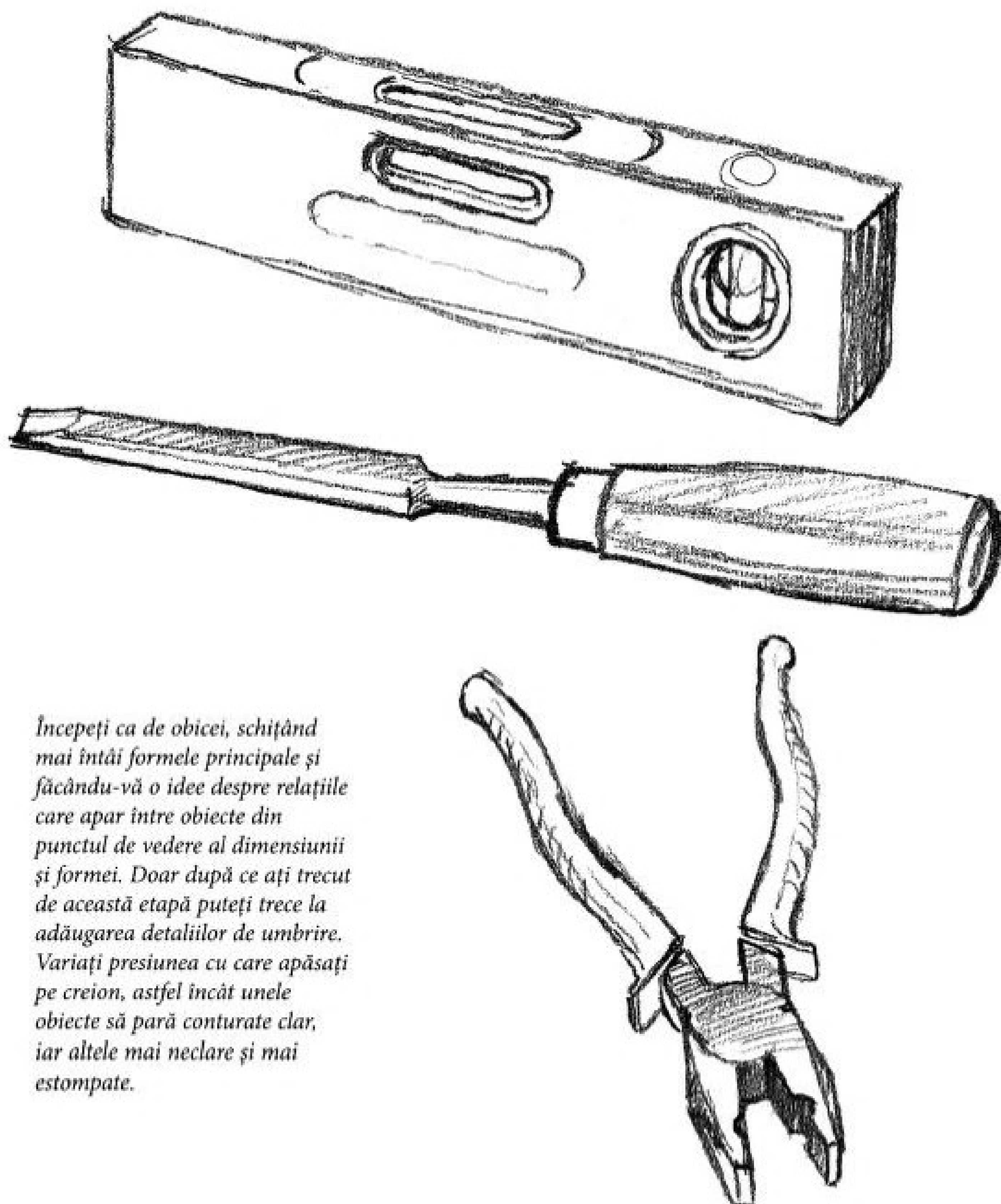
1. Desenați un contur slab pentru a vă asigura că proporțiile sunt corecte și că unghiul dintre cuțit și bucata mare de anans nu deranjează din punct de vedere vizual.

2.

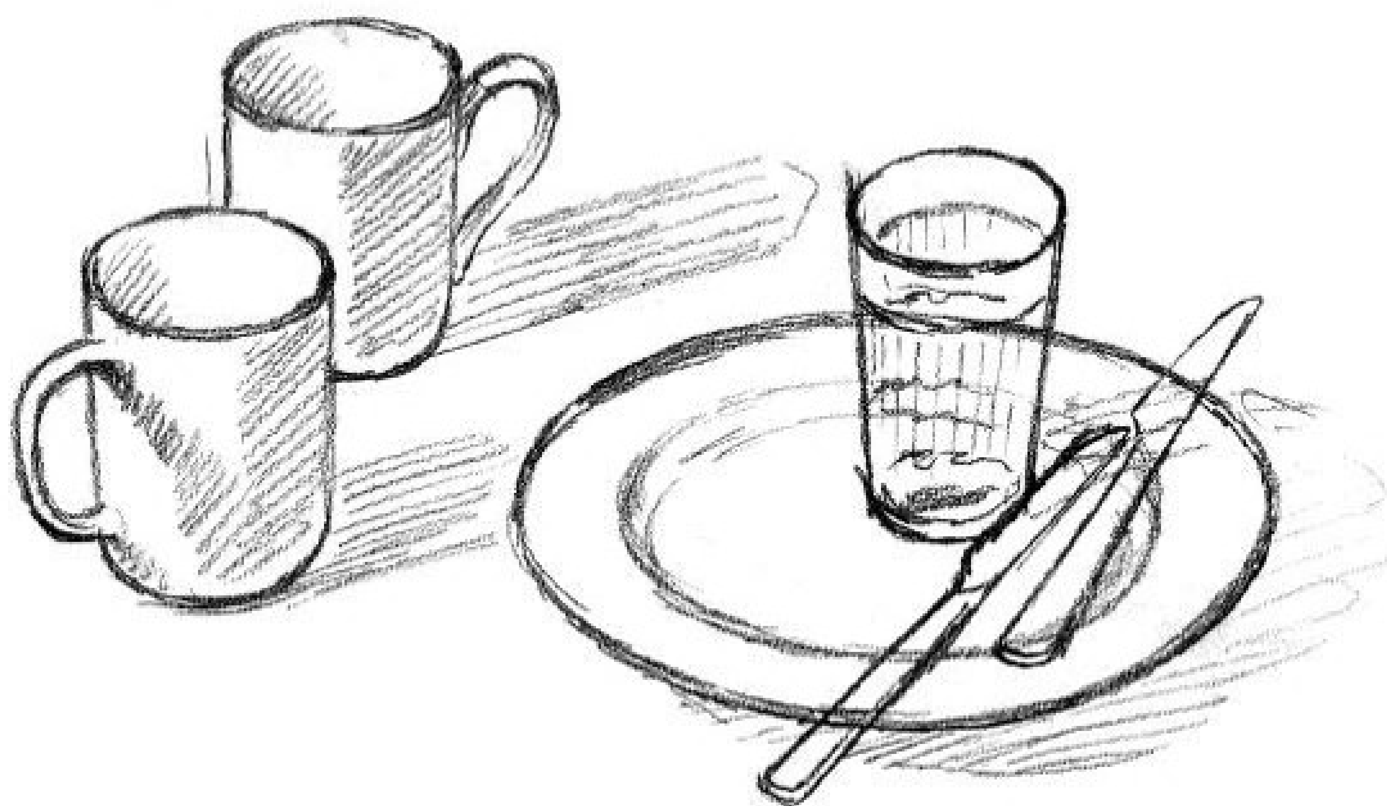
2. Adăugați textură și tonalități pentru ca imaginea să pară cât mai convingătoare. Aranjamentul nu prezintă multe umbre, dar texturile diferite contribuie mult la crearea senzației de adâncime și volum pentru obiecte.

TEME PENTRU NATURĂ MOARTĂ

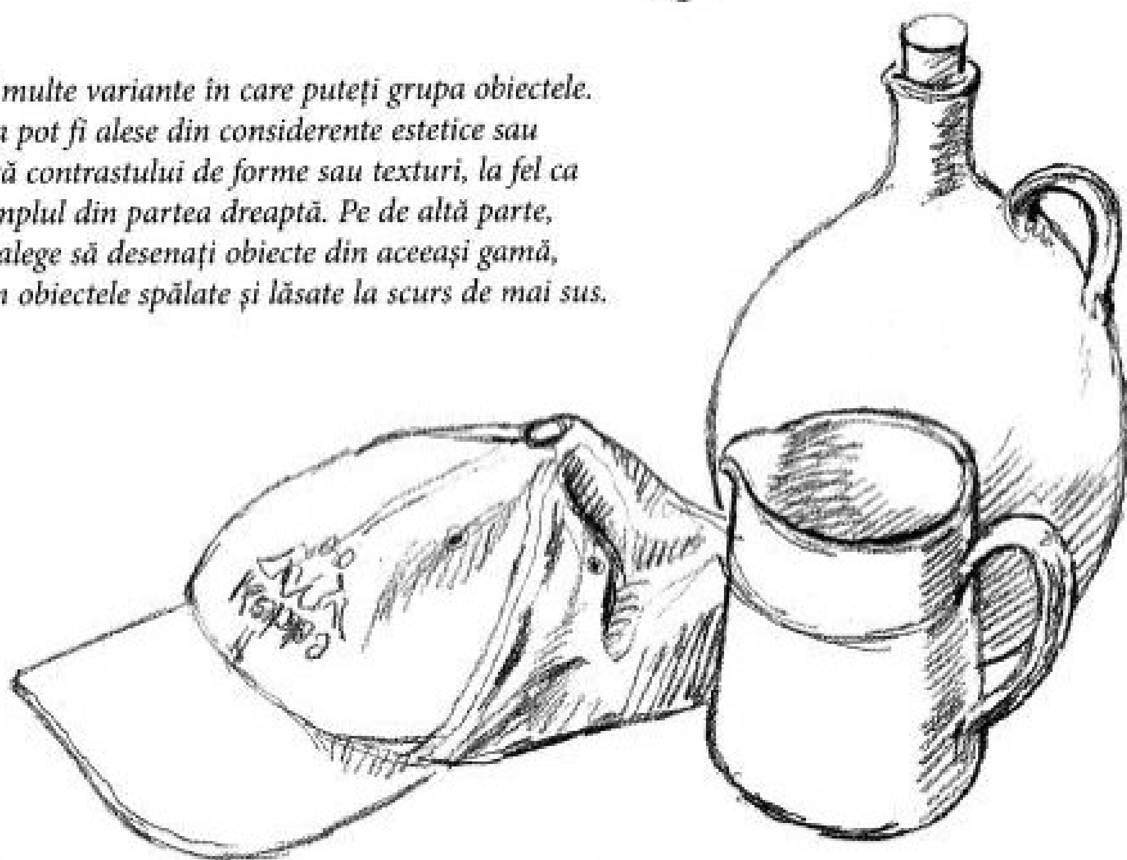
Înainte de a alege un grup de obiecte ca natură moartă, o idee bună ar fi să desenați obiectele separat pe o foaie, dar totuși suficient de apropiate încât să puteți crea o legătură între ele. După ce ați făcut asta, repetați exercițiul, doar că de data aceasta cu obiectele grupate; le puteți dispune astfel încât să se suprapună, la fel ca în exemplele prezentate pe pagina următoare.



Începeți ca de obicei, schițând mai întâi formele principale și făcându-vă o idee despre relațiile care apar între obiecte din punctul de vedere al dimensiunii și formei. Doar după ce ați trecut de această etapă puteți trece la adăugarea detaliilor de umbrire. Variați presiunea cu care apăsați pe creion, astfel încât unele obiecte să pară conturate clar, iar altele mai neclare și mai estompate.



Există multe variante în care puteți grupa obiectele. Acestea pot fi alese din considerente estetice sau datorită contrastului de forme sau texturi, la fel ca în exemplul din partea dreaptă. Pe de altă parte, puteți alege să desenați obiecte din aceeași gamă, precum obiectele spălate și lăsate la scurs de mai sus.



Experimentați încontinuu moduri de trasare a liniilor și diverse tipuri de hașuri și încercați să descoperiți care dintre acestea oferă cele mai bune rezultate. Nu există două obiecte care să necesite aceeași abordare. Încercați să desenați aceleași obiecte mai întâi în linii foarte precise, apoi cu linii foarte nesigure și imprecise. Comparați rezultatele. Nu există absolut nicio regulă bătută în cuie vizavi de desen. Aveți încredere în propria judecată: dacă vă place cum a ieșit, e bine.

Marii artiști care pictau naturi moarte – Chardin, Cézanne și Morandi – apelau de multe ori la același tip de obiecte. Priviți trei reproduceri după naturile moarte ale lui Chardin pentru a vă face o idee.

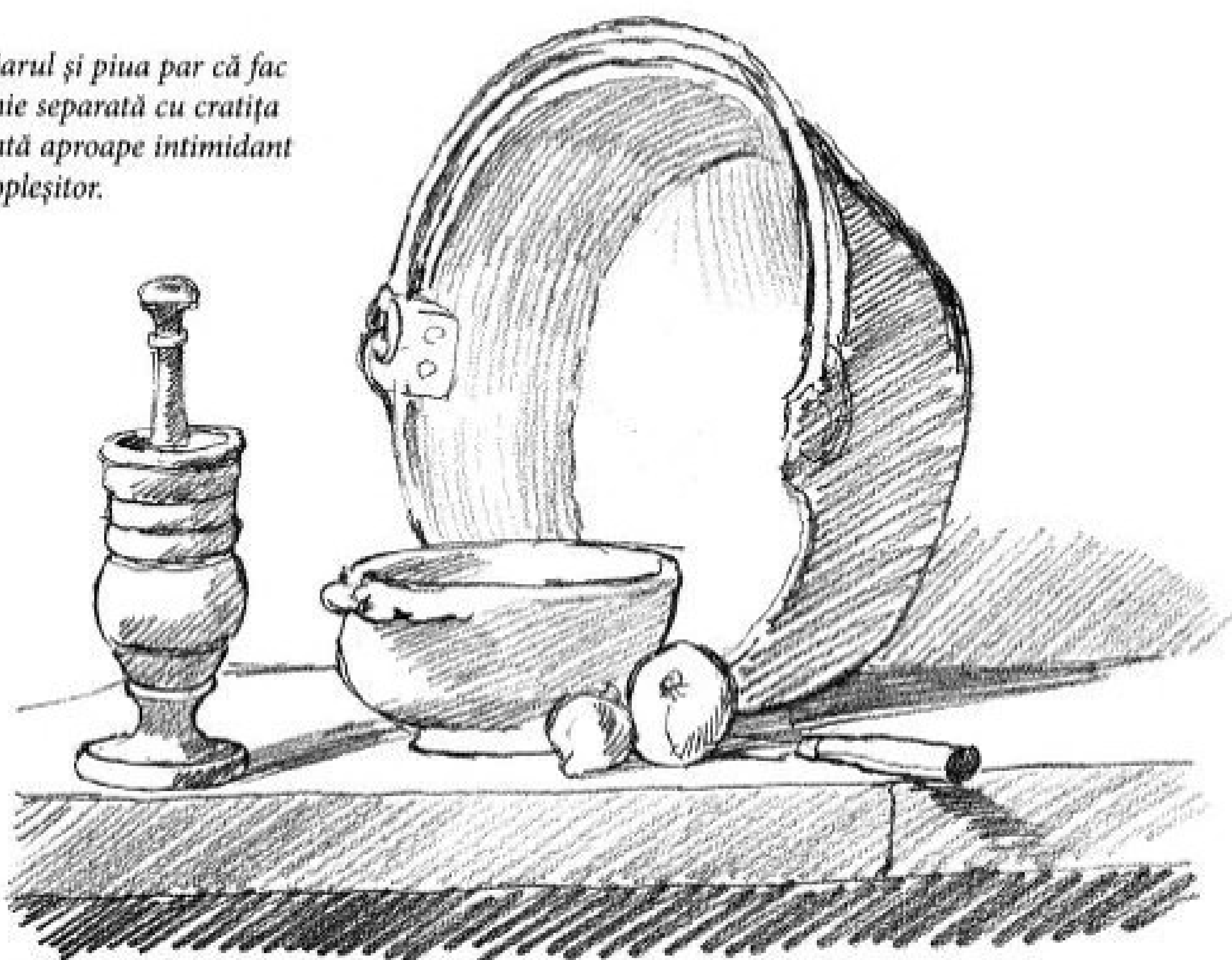
Remarcați faptul că cele trei aranjamente sunt realizate din obiecte foarte asemănătoare, dar în același timp echilibrul și compoziția variază. Contrastul dintre înălțimea unui obiect și celelalte, variația de mărimi a obiectelor, gruparea formelor care contrabalansează și contrastează astfel încât privirea să fie contrariată – toate aceste elemente demonstrează măiestria lui Chardin.

Aceste urcioare, pahare, oale și tigăi par incredibil de simple, dar marele talent al lui Chardin de balansare a marginilor moi și aspre, reflecțiile minunate și umbrele întunecate și estompate creează un poem extraordinar de tonalități din niște obiecte cât se poate de banale. Adevărul este că niciun obiect nu este „banal". Datorită percepției subtile pe care artistul o dezvăluie în lucrările sale, absolut totul se transformă ca prin magie în ceva extraordinar.

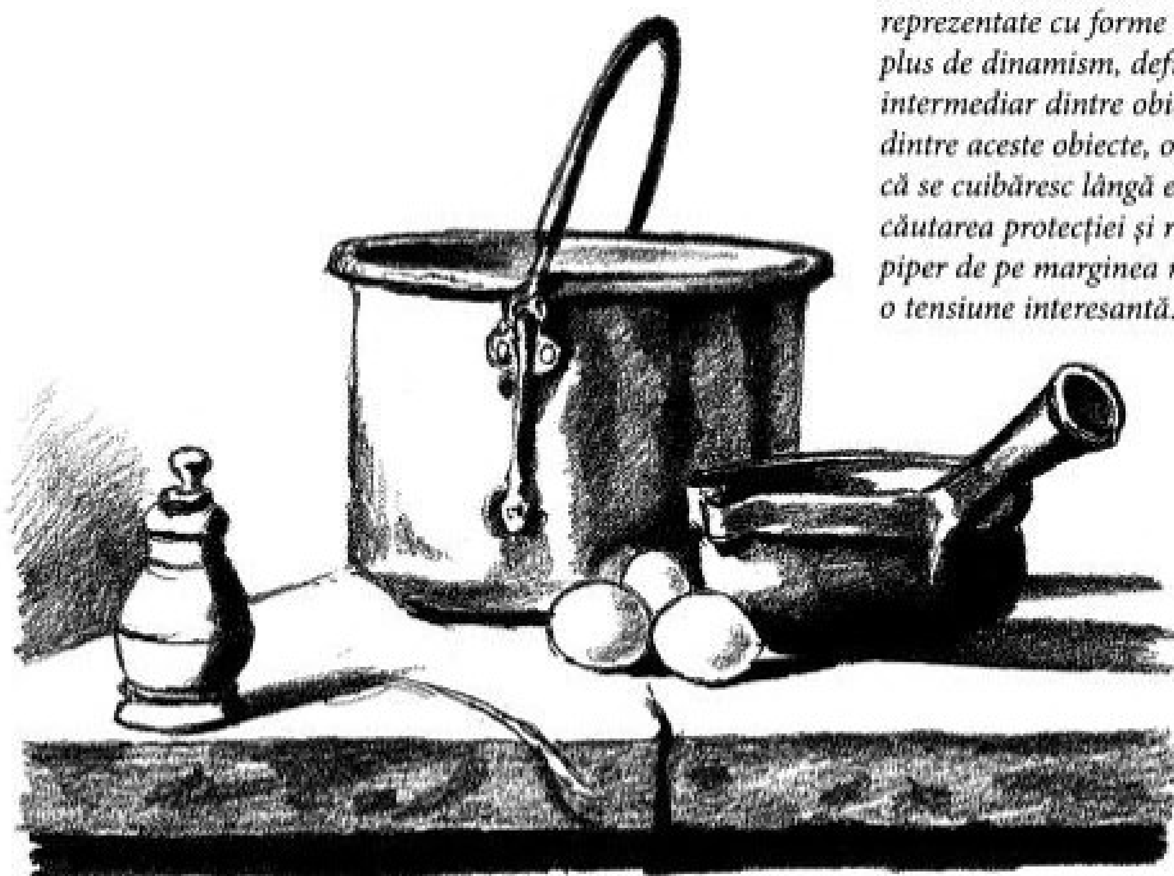


Această compoziție se bazează pe efectul transmis de dimensiunile diferite ale obiectelor și pe spațiile dintre ele. Obiectele sunt aliniate aproape perfect, dar adâncimile variază suficient de mult încât să stârnească interesul privitorului.

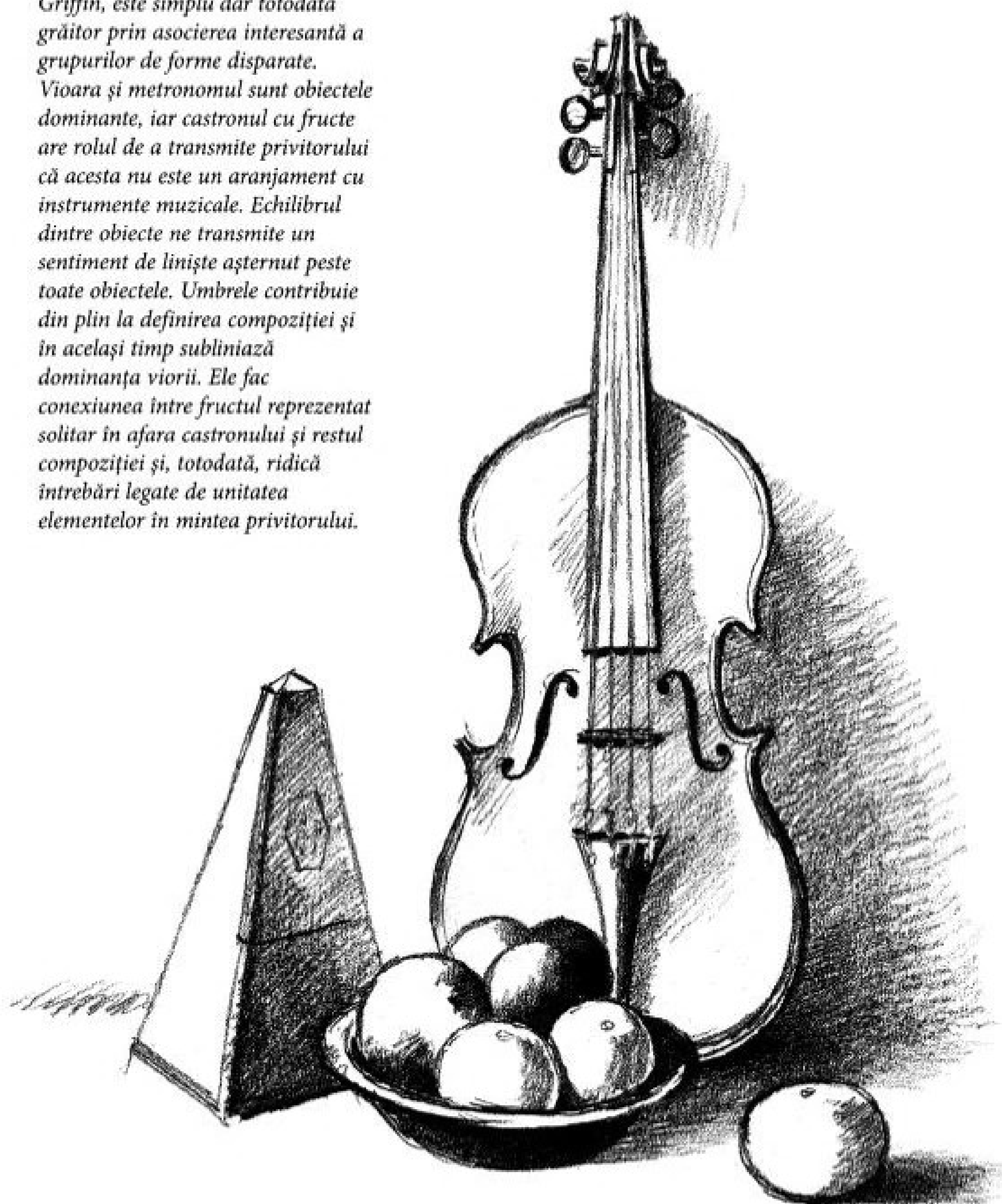
Mojarul și piua par că fac opinie separată cu cratița redată aproape intimidant și copleșitor.



În acest desen, mânerele sunt reprezentate cu forme care aduc un plus de dinamism, definind spațiul intermediar dintre obiecte. Distanța dintre aceste obiecte, ouăle care par că se cuibăresc lângă ele în căutarea protecției și râșnița de piper de pe marginea mesei produc o tensiune interesantă.



Acest aranjament de natură moartă în stil olandez, realizat de Carol Griffin, este simplu dar totodată grăitor prin asocierea interesantă a grupurilor de forme disparate. Vioara şi metronomul sunt obiectele dominante, iar castronul cu fructe are rolul de a transmite privitorului că acesta nu este un aranjament cu instrumente muzicale. Echilibrul dintre obiecte ne transmite un sentiment de linişte aşternut peste toate obiectele. Umbrele contribuie din plin la definirea compoziţiei şi în acelaşi timp subliniază dominanţa viorii. Ele fac conexiunea între fructul reprezentat solitar în afara castronului şi restul compoziţiei şi, totodată, ridică întrebări legate de unitatea elementelor în mintea privitorului.



Compoziția următoare este, de asemenea, foarte simplă pe de-o parte, dar foarte frapantă, pe de cealaltă parte. Ambele elemente contribuie la efectul puternic oferit de contrastul dintre unghiurile ascuțite ale scaunului și liniile netede și fluide ale materialului din care este confecționată haina.



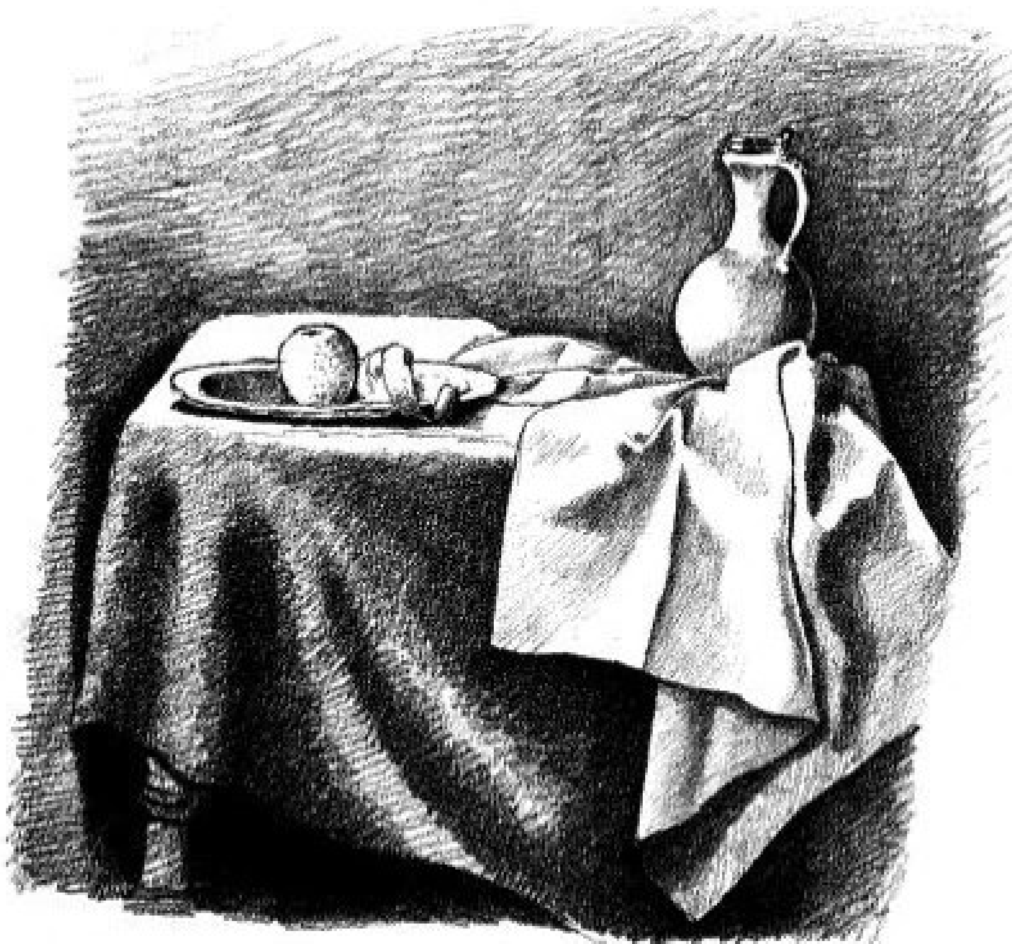
Cu cât vă dați mai mult silința de a desena obiecte și faceți în permanență eforturi de a vă corecta greșelile, cu atât simțul percepției vi se va dezvolta mai mult. În timp, veți începe să desenați la fel de bine asemenea unui artist experimentat, care pare că nu depune niciun efort.

DIFERITE ASPECTE ALE NATURII MOARTE

Toate aranjamentele reușite de natură statică exploatează aspecte diferite ale genului. În această serie de reproduceri după lucrările artiștilor profesioniști, remarcați modul în care obiectele sunt folosite fie pentru a repeta și a întări apartenența la un grup, fie pentru a întrerupe și a contrasta cu restul elementelor. Depinde de dumneavoastră ce efect doriți să obțineți.



În acest aranjament cu un grup de obiecte bine conturate, creat de Charles Hardaker, interesul este stârnit de varietatea formelor verticale care se înalță de pe fața de masă puternic iluminată, deși masa este ascunsă dedesubt. Este o compoziție incisivă, clară, din perspectivă laterală.



Această natură moartă grozavă, o copie după Vermeer, ne transmite mesajul prin fața mare de masă luminată și strânsă pe colțul mesei, în contrast cu partea întunecată care se aseamănă cu o bucată de folie. Farfuria cu fructul decojit și urciorul elegant contrastează cu formele netede ale feței de masă, aducând un plus de dramatism compoziției.



Această copie după un Vuillard preia o situație cât se poate de obișnuită și o transformă într-o capodoperă nemaipomenită. Este un exercițiu plin de măiestrie care ilustrează modul în care se redă structura și tonalitatea. Interesul este oferit de obiectele efemere aranjate aparent accidental pe polița stabilă și solidă a șemineului.



În această reproducere după un Cézanne, sticla și pliurile feței de masă constituie elemente verticale ce evidențiază abundența risipitoare dată de fructele din centrul imaginii. Relațiile dintre structurile fiecărui obiect se pierd în forma generală și, cu toate acestea, ies în evidență privite în ansamblu, astfel încât compoziția este cu adevărat reușită.



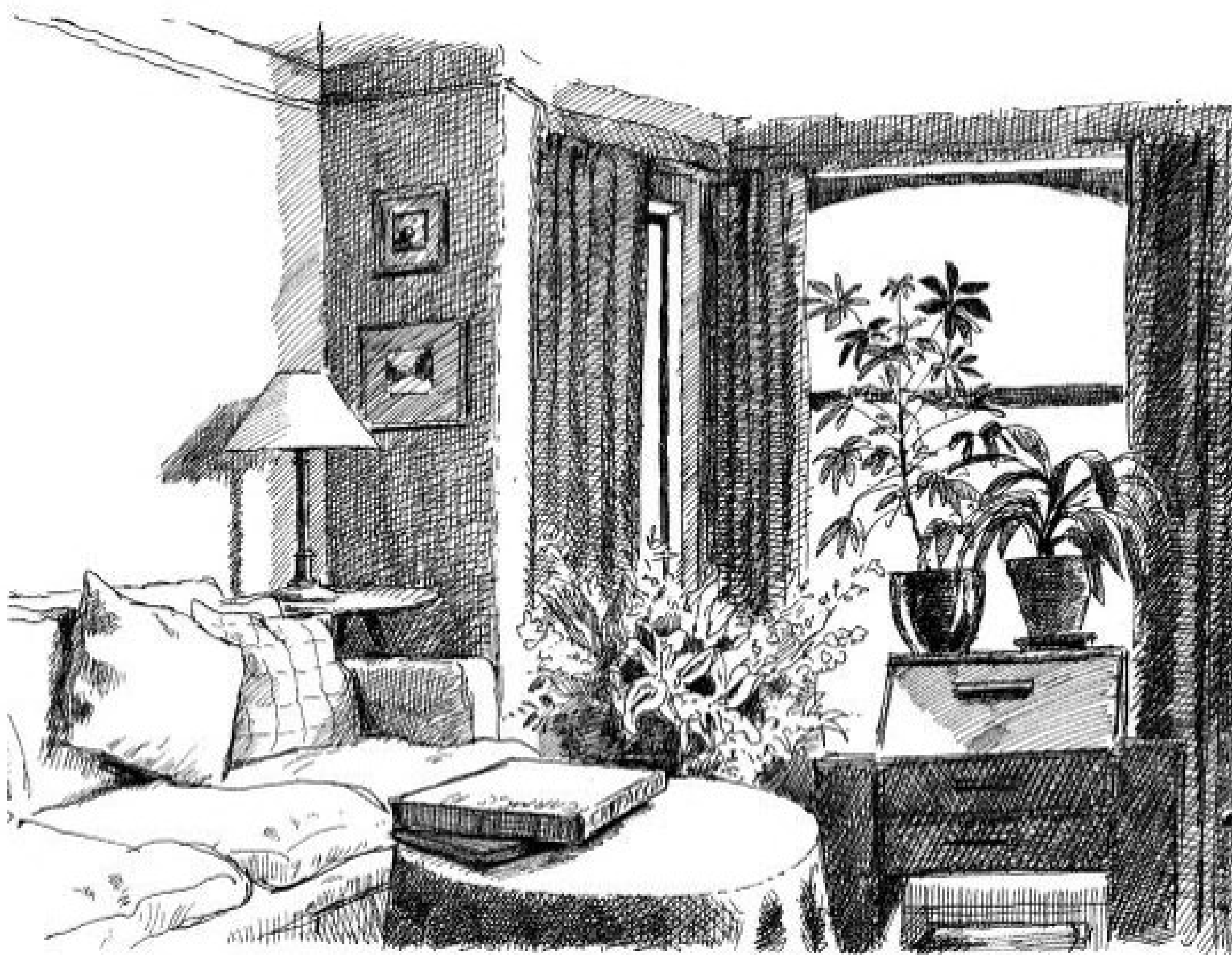
Așezați pe o masă mare cât mai multe obiecte diferite încap, apoi luați o coală mare de hârtie și începeți să le desenați dintr-o latură spre cealaltă. După ce ați acoperit întreaga suprafață, luați o altă coală, mutați-vă pe partea cealaltă a mesei și desenați din nou începând dintr-o parte a foii spre cealaltă.



De fiecare dată când ați umplut o pagină și v-ați schimbat viziunea, veți constata că trebuie să relaționați mărimea fiecărui obiect vizavi de cel de lângă și că trebuie să includeți toate obiectele pe acel fundal. Nu vă faceți griji dacă desenul nu seamănă cu o compoziție, continuați să observați și să desenați. De asemenea, nu vă faceți griji nici dacă desenul nu e reușit. Ideea acestui exercițiu este să desenați o perioadă cât mai lungă, până când dorința de a desena devine firească.

NATURA MOARTĂ ÎN DECOR

Ultimul stadiu al desenării naturii statice implică perspectiva, ocazie cu care am ajuns în mod natural la următorul capitol al acestei cărți. Pe parcursul lui vom studia compoziții cu natură moartă care includ și încăperea în care sunt aranjate. Este un progres normal, dar presupune ca dumneavoastră să vă implicați și mai mult în luarea deciziilor. Cât de mult din încăpere trebuie redat? Care este sursa de lumină pe care trebuie să o folosesc? Eu vă sfătuiesc să încercați să vă bazați pe cât posibil doar pe lumina naturală, care este cea mai bună. Proporția în care veți alege să reprezentați încăperea depinde doar de încrederea pe care o aveți în forțele proprii.



Interesul pe care acest colț de cameră îl stârnește este reprezentat de obiectele aranjate în dreptul ferestrei și în restul ei.

În momentul în care desenul include și decorul în care este amplasată compoziția cu natură moartă, este important să observați detaliile mobilei și ale altor elemente principale, cum este, de exemplu, tocul ferestrei. Dacă doriți ca desenul să fie într-adevăr reușit, trebuie să țineți cont, de asemenea, și de sursa de lumină, și de modul în care cad umbrele.

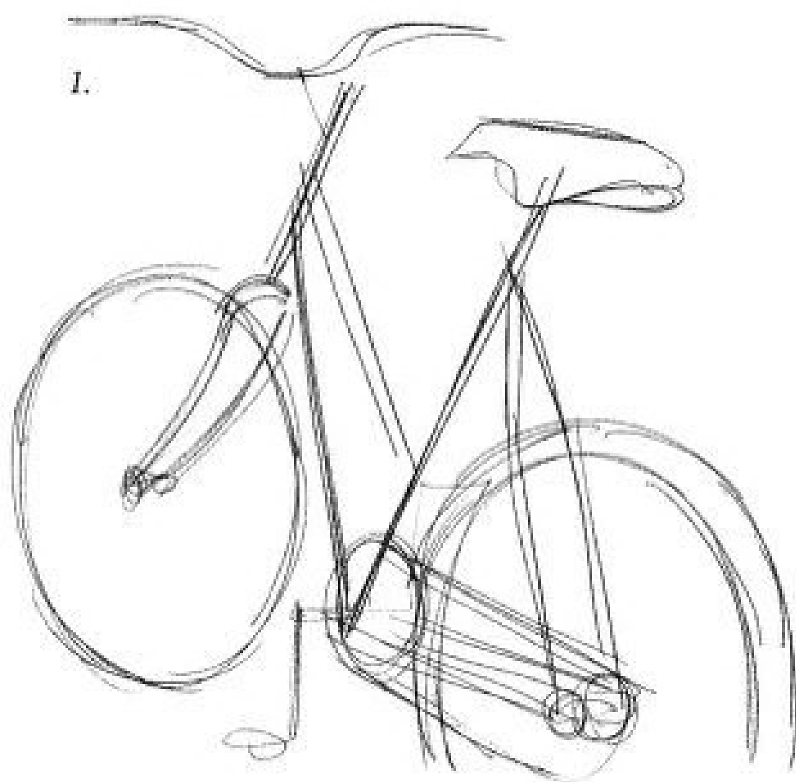


Acest aranjament scoate în evidență fereastra, prin care privitorul poate întrezări un crâmpei din grădină. Majoritatea obiectelor sunt dispuse pe suprafața mesei.

OBIECTE MARI

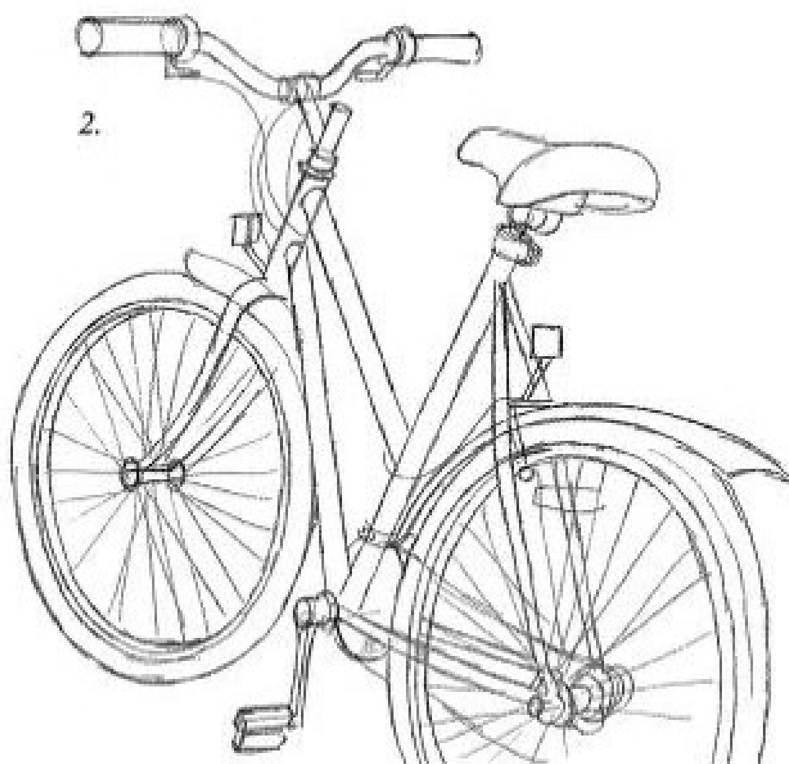
Acum ne vom ocupa de obiectele care nu pot fi incluse în categoria obiectelor pentru compoziții cu natură moartă din cauză că sunt prea mari. Pentru a le desena va trebui să ieșiți din casă și să le găsiți undeva afară.

Iată un desen cât se poate de puțin cosmetizat al unei biciclete, artistul fiind interesat să redea doar logica fără echivoc a structurii sale.



1. Schițați rapid, dar cu atenție structura de bază, incluzând și roțile; încă o ocazie să reveniți la reprezentarea elipselor (a se vedea pagina 16). Aveți grijă ca axa lungă să fie verticală. Verificați apoi dacă proporțiile și unghiurile sunt corecte.

2. Începeți să construiți scheletul trasând conturul clar astfel încât grosimea tuburilor metalice și a cauciucurilor, precum și formele șeii, ghidonului, a pedalelor și lanțului să fie bine evidențiate. Fiți atent la modul în care se suprapun spițele.

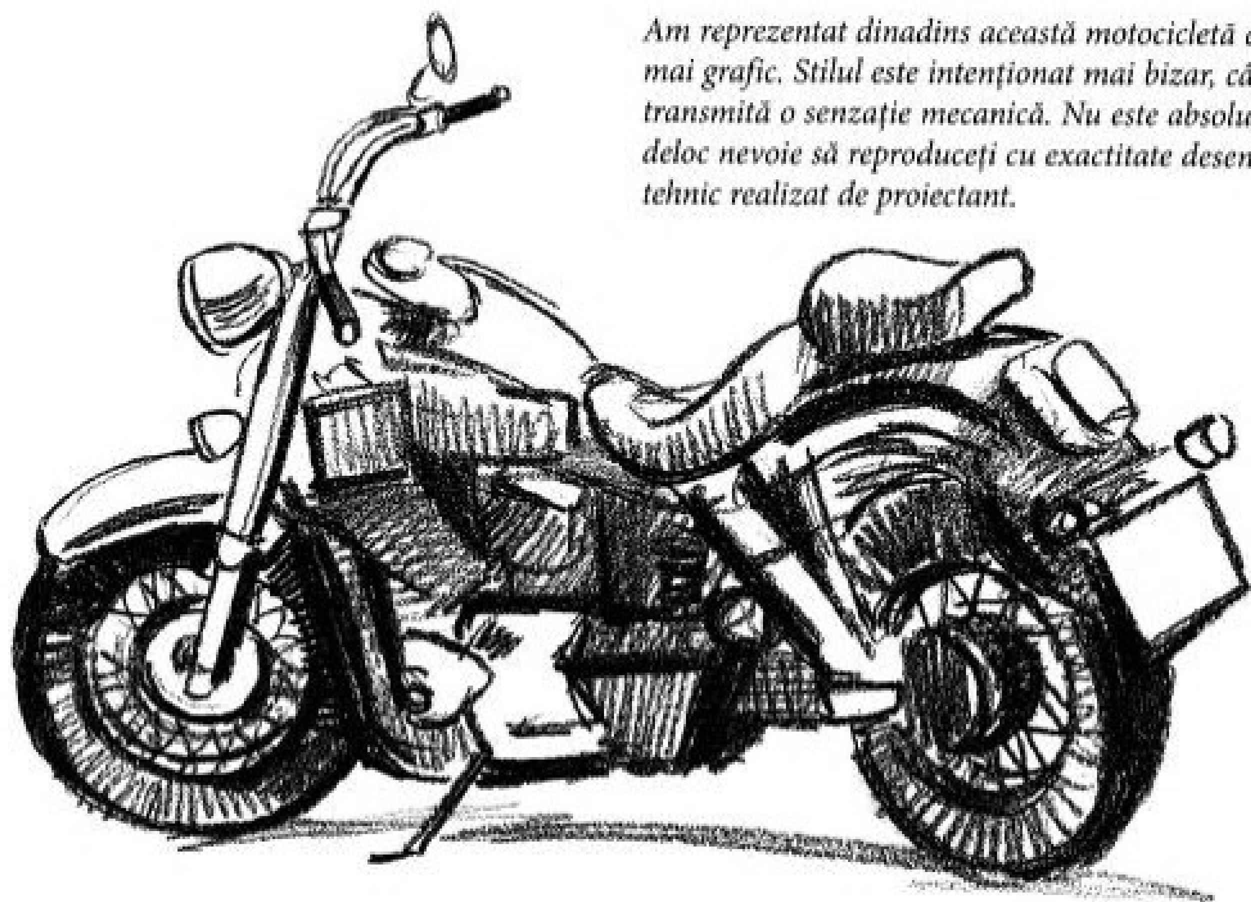




3. Adăugaţi tonalităţi şi îngroşaţi câteva linii pentru a scoate în evidenţă formele.

Principala problemă de care se loveşte un artist când încearcă să deseneze biciclete, motociclete sau maşini este felul în care trebuie să redea o structură completă fără să piardă proporţiile fiecărei componente în parte. Nu vă străduiţi să fiţi prea exact cu detaliile. Concentraţi-vă mai întâi pe schiţarea structurii principale a maşinăriei. O să constataţi că structura are o logică aparte, fapt pentru care şi funcţionează ca o maşinărie. Pentru ca un astfel de desen să funcţioneze şi din punct de vedere vizual, trebuie să priviţi obiectul la fel cum a făcut-o şi cel care l-a realizat.

Am reprezentat dinadins această motocicletă cât mai grafic. Stilul este intenționat mai bizar, cât să transmită o senzație mecanică. Nu este absolut deloc nevoie să reproduceți cu exactitate desenul tehnic realizat de proiectant.



Prin comparație, mașina aceasta este desenată mai degrabă vag, pentru a scoate în evidență suprafața lucioasă. Deși nu trebuie să comparați niciodată desenul acesta cu o imagine executată cu o precizie fotografică, are destulă consistență și detalii pentru ca privitorul să își poată da seama la ce marcă de mașină se uită.



Aici avem două obiecte mari pline de dinamism. Jeepul are un aspect butucănos dar elegant, iar tuşa moale scoate în evidenţă suprafaţa lucioasă, dar totuşi solidă a vehiculului. Sigur că există o mulţime de tipuri de maşini, obiecte care stau locului în general, mai puţin în cazul în care şoferul nu se urcă brusc la volan şi demarează chiar în momentul în care eraţi prins în actul de creaţie. Barca are un profil mai fusiform şi o linie mai elegantă.

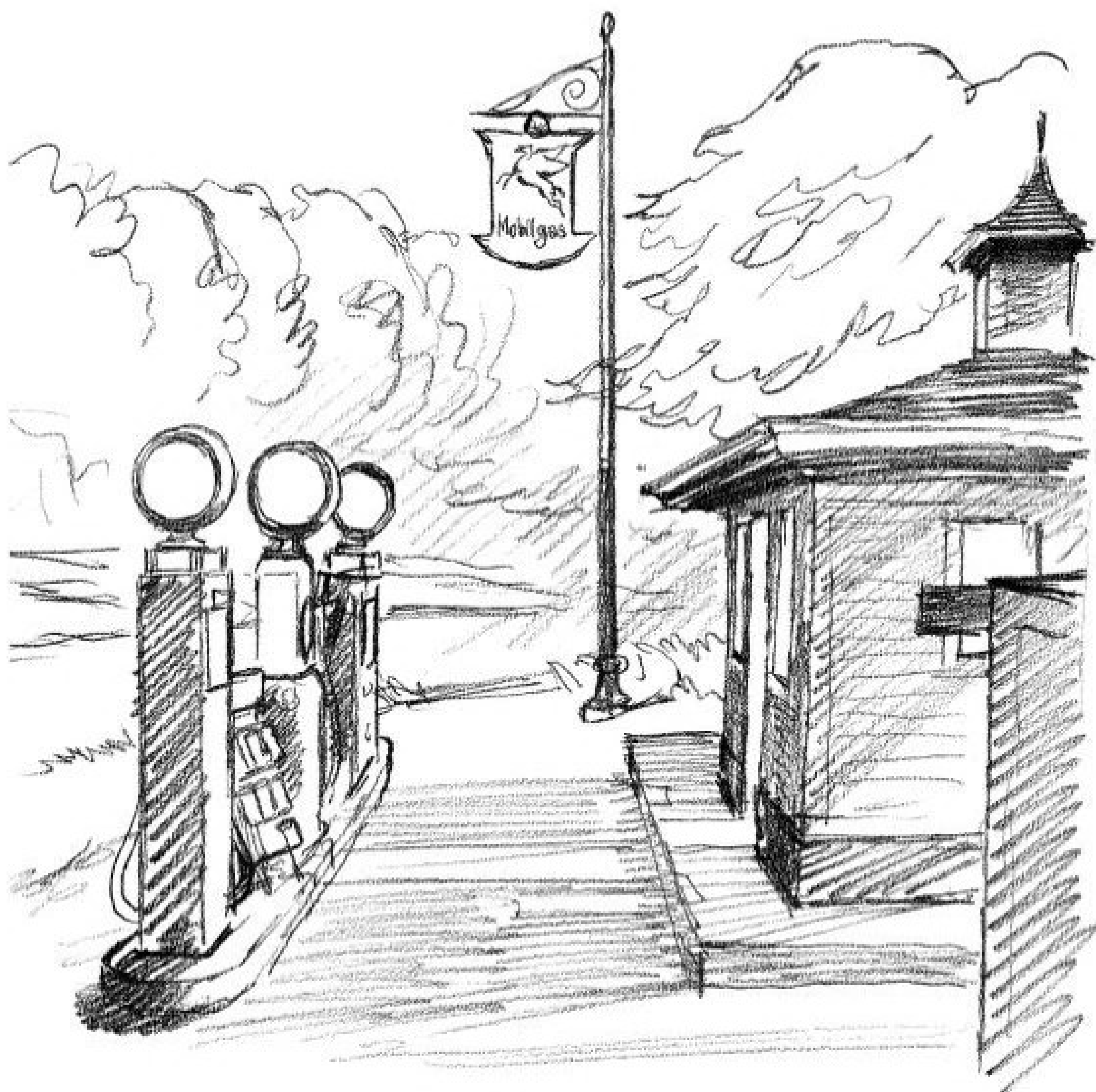
Aici, culoarea luminoasă care predomină contribuie la crearea iluziei de suprafaţă lustruită. Tonalităţile au fost adăugate cu moderaţie; unele sunt necesare pentru a indica formele create de lumina reflectată în apă şi în carena albă, iar suprastructura aceasta impune o redare luminoasă şi linii bine definite.





Forma uşor rotunjită a acestui vehicul robust este accentuată şi mai mult de unghiul din care este privit. Acest punct de vedere scoate în evidenţă vigoarea şi puterea maşinii, dar fără a o face să pară ameninţătoare.

Un element ce ţine de o maşinărie poate domina o compoziţie cu natură moartă, dacă ştiţi să creaţi decorul perfect pentru el. Fundalul potrivit pentru o bicicletă ar putea fi de exemplu un hol, o curte sau o grădină sau poate chiar faţada unei case. O maşină parcată în faţa casei ca scenă stradală sau în mijlocul garajului cu uşa deschisă. Un asemenea scenariu ar aduce în plus câteva elemente interesante de iluminare, mai ales dacă mai sunt şi alte obiecte în apropiere. Posibilităţile sunt nesfârşite.



Stilul desenelor pe care le faceți poate varia foarte mult și ar trebui să apelați la toate modurile de manipulare a liniei și texturii până când veți găsi exact procedeele care să vi se potrivească cel mai bine. Încercați să schițați ceva cu repeziciune și fără să corectați prea mult, alteori desenați cu minuțiozitate, trasând cu grijă linie după linie pentru a obține un efect cât mai convingător.

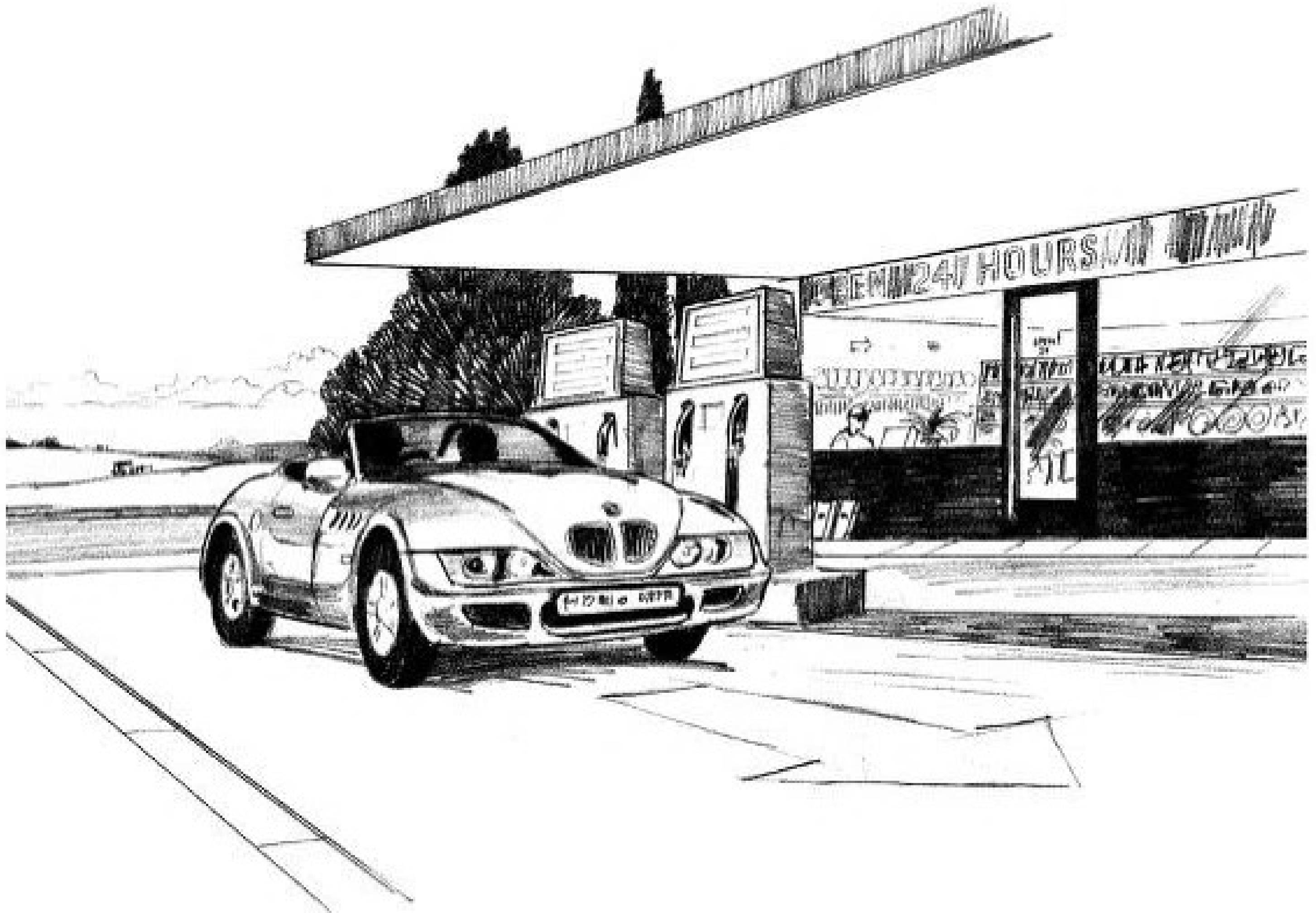
Indiferent de cât ar fi de reușit desenul după un obiect, ce contează cu adevărat este interpretarea pe care i-o dați, un fel de aluzie vizuală a cum ar putea să arate acel obiect.

ÎNCADRAREA OBIECTELOR MARI ÎNTR-UN DECOR

În ambele compoziții, succesul a fost garantat de felul în care s-a pus preț pe perspectivă. Stilurile adoptate sunt cât se poate de diferite, adaptate subiectului tratat.

În varianta reinterpretată a unei benzinării vechi pe timp de noapte, creată la origine de artistul american Edward Hopper (pe pagina cealaltă), am omis în mod deliberat să includ personajul din original. Desenul își datorează forța și atmosfera interesantă formelor puternic conturate și a iluminării neobișnuite.

Desenul unei benzinării moderne (mai jos) are un aspect contemporan și transmite un sentiment și o imagine diferite de senzațiile create de Hopper. Benzinăria arată ca un supermarket drive-in. Absolut toate liniile din imagine sunt clar conturate, impecabile chiar, iar mașina emană putere și viteză.



Mai multe despre perspectivă

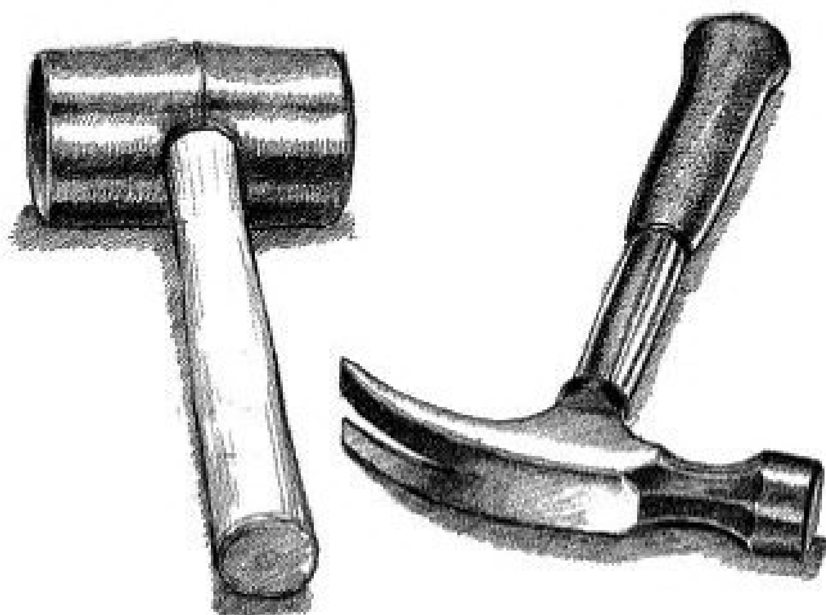
Includerea perspectivei în desenele dumneavoastră este o urmare firească o lărgirii orizontului. Diagramele vă pot ajuta să înțelegeți ce vedeți. Este evident că nu vă puteți baza pe ele sută la sută, deoarece în viața de zi cu zi privirea vi se îndreaptă în toate direcțiile; probabil că cea mai corectă perspectivă ar fi cea curbilinie (ochi de pește). În tot cazul, mintea interpretează orice imagine și furnizează informații legate de aceasta, ca de exemplu în cazul pereților care sunt verticali și din linii drepte, drept care ochiul se reglează, astfel încât să accepte această realitate.

În capitolul acesta ne vom apleca atenția asupra mai multor metode de redare a perspectivei și vă voi arăta cum să le puneți în practică în deplină cunoștință de cauză. Perspectiva implică înșelarea parțială a ochiului și va trebui să cunoașteți aceste reguli pentru a o aplica cu succes în desenele dumneavoastră. Exercițiile referitoare la perspectivă vă vor ajuta să înțelegeți ce se întâmplă cu vederea dumneavoastră. Cu toate acestea, doar experimentând direct din propriile observații veți înțelege pe deplin cum funcționează, de fapt, perspectiva.

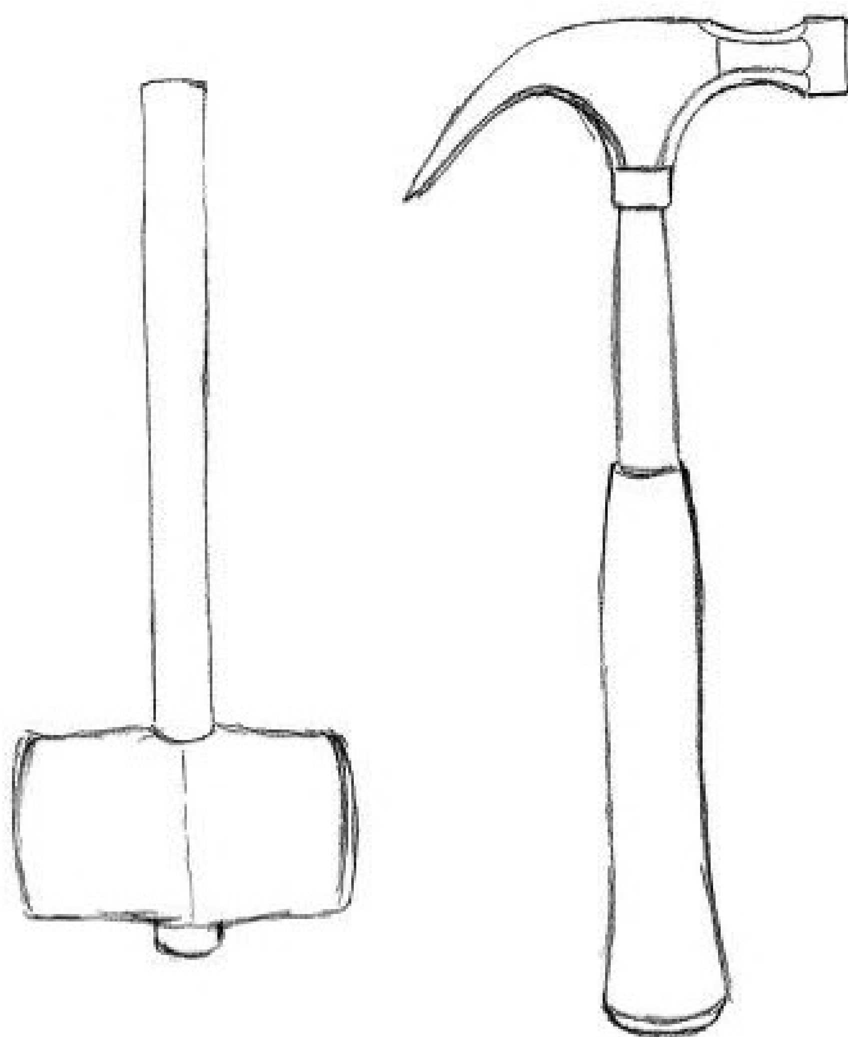
TIPURI DE PERSPECTIVĂ

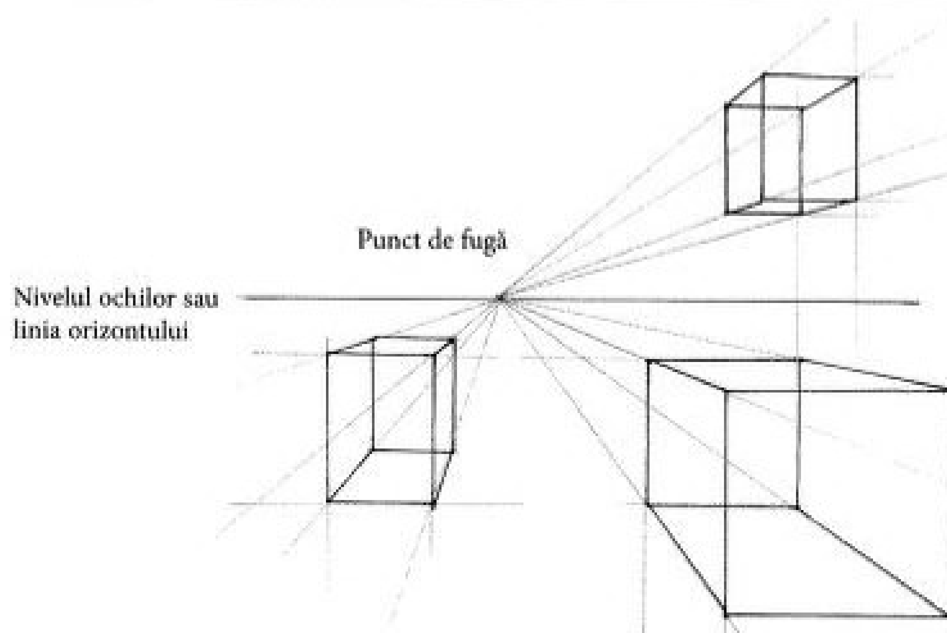
Studiaţi cu atenţie cele două seturi de desene de pe această pagină. În partea de sus sunt două ciocane aşezate pe o suprafaţă plană, undeva sub nivelul ochilor. Dedesubt sunt două desene aproape schematice ale aceloraşi ciocane, dar din profil.

După cum puteţi observa, mânerele ciocanelor privite din perspectivă sunt mult mai scurte decât ale celor redate din profil, iar capul ciocanului îndreptat spre dumneavoastră (sus dreapta) pare să aibă aceeaşi lungime ca mânerul. Deşi ştim că obiectul este mai mult lung decât lat, din această perspectivă în racursi proporţiile se inversează.



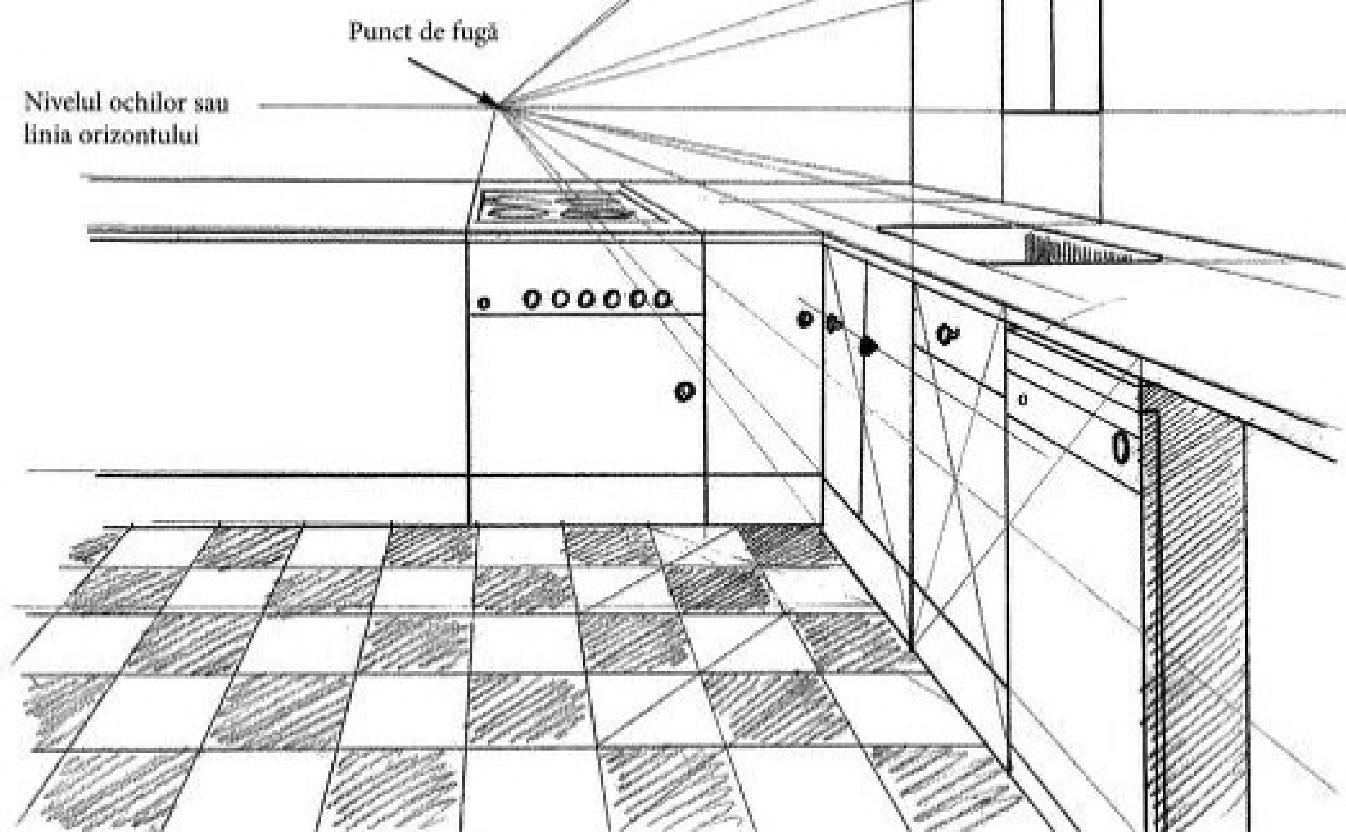
Ochiul nu se simte deranjat de această distorsionare aparent ciudată a proporţiilor obiectelor şi înţelege că percepţia noastră asupra unui obiect se schimbă în funcţie de unghiul din care este privit. Puteţi măsura proporţiile unui obiect văzut dintr-un unghi oblic cu o acurateţe destul de mare dacă ţineţi creionul ridicat în mâna întinsă înspre obiect şi îl măsuraţi pe lungime, apoi comparaţi această valoare cu lăţimea (a se vedea pagina 40). După ce v-aţi convins că perspectiva oferă aparenţa de volum, sunteţi gata să mergeţi mai departe şi să vă ocupaţi de subiecte şi mai dificile.



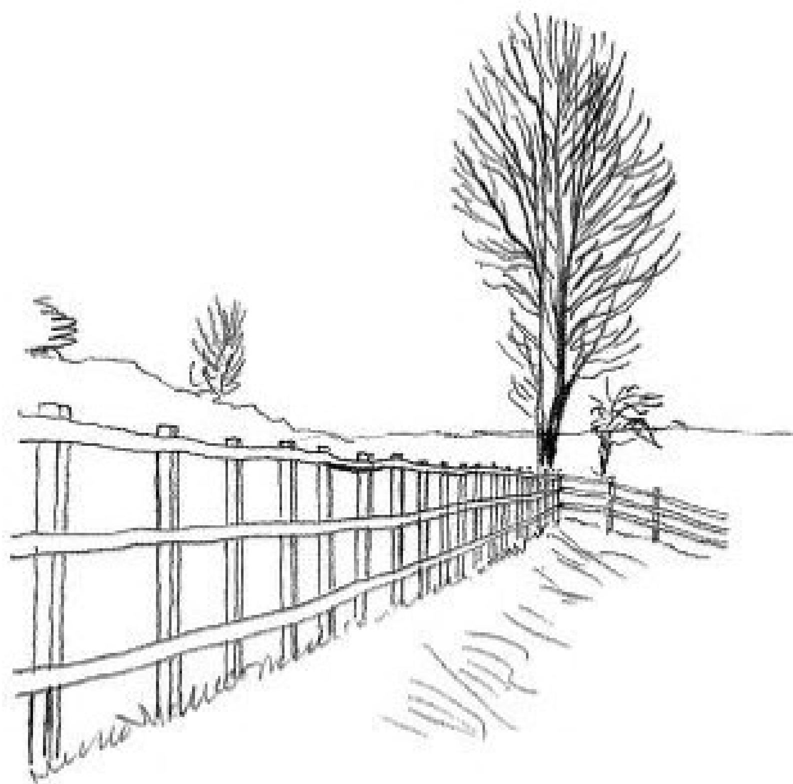


Încercați să copiați cele trei cuburi văzute deasupra și dedesubtul liniei ochilor sau a orizontului. Aceasta este tehnica de care aveți nevoie pentru a construi o viziune aparent tridimensională a obiectelor în spațiu.

În continuare, uitați-vă la această diagramă a unei bucătării, desenată de un designer care a vrut să ilustreze modul în care mobila va arăta după montare. Din nou, perspectiva se bazează pe un punct de fugă aflat la nivelul ochilor sau pe linia orizontului. Toate liniile care nu se unesc în punctul de fugă sunt fie orizontale, fie verticale.



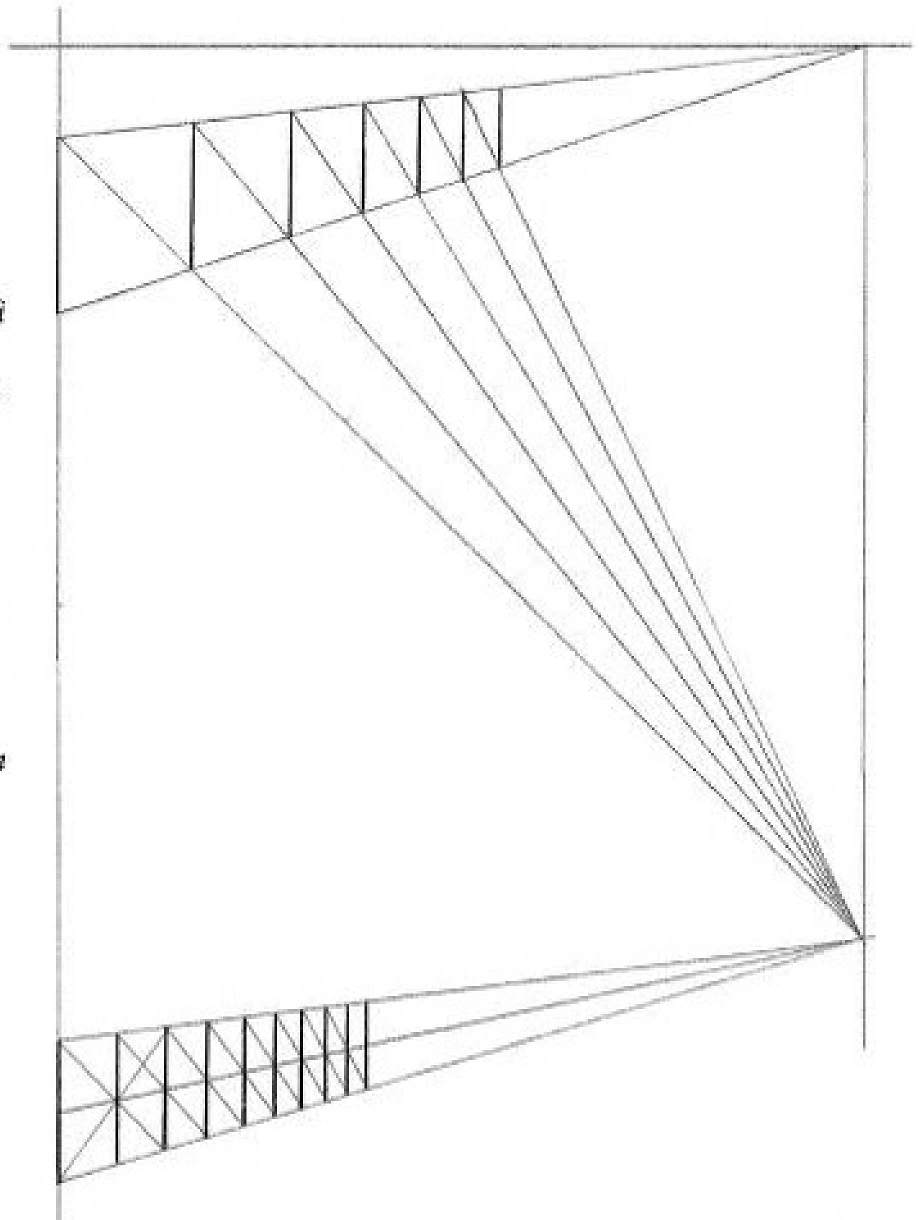
Gardul acesta (dreapta) pare destul de simplu, dar remarcați modul în care stâlpii par că se micșorează și se apropie între ei pe măsură ce se apropie de fundal și faptul că textura ierbii din prim-plan este mult mai clară decât în a celei din capătul îndepărtat.



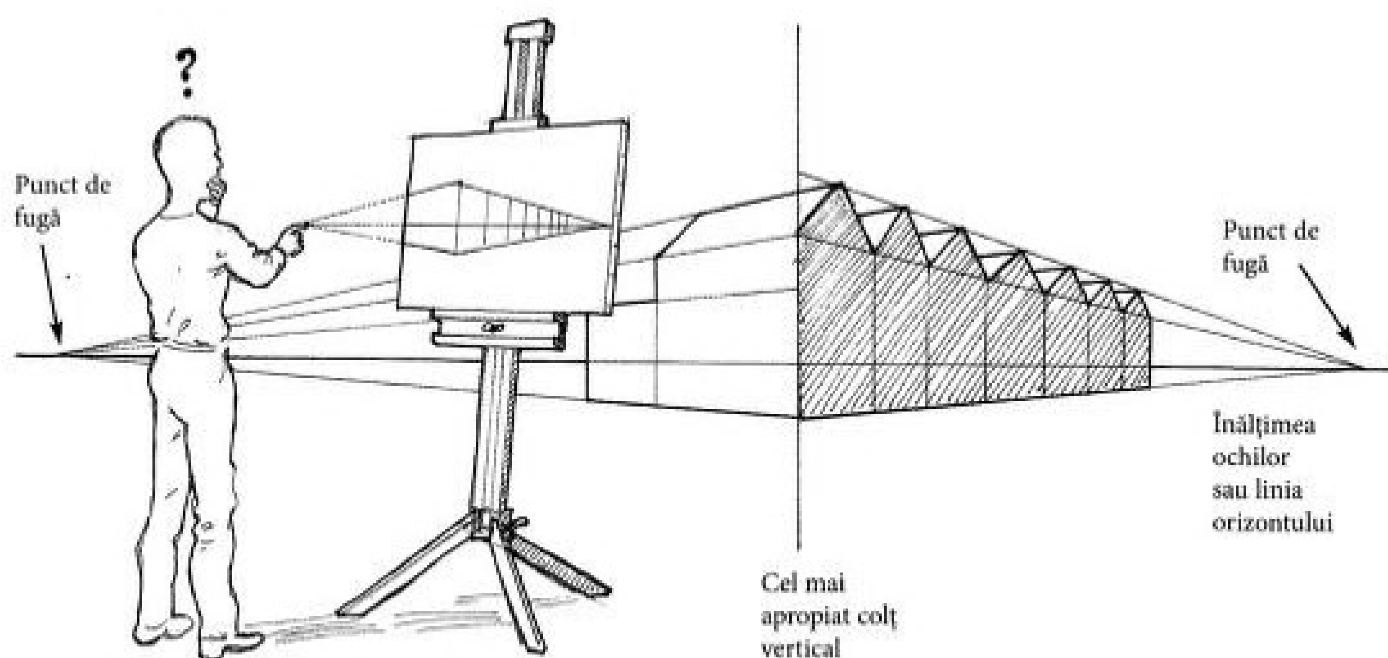
Perspectiva din desenul de mai jos este și mai evidentă prin diminuarea lățimii gardului viu, de mărimea și spațierea copacilor și de faptul că efectul se regăsește pe ambele părți ale cărării, precum și deasupra și sub nivelul ochilor.



Aici, perspectiva poate părea mai complexă datorită construcției și curburii podului, dar, în esență, efectul este același ca în celelalte desene, odată înălțimea diminuată și spațierea dintre liniile verticale.

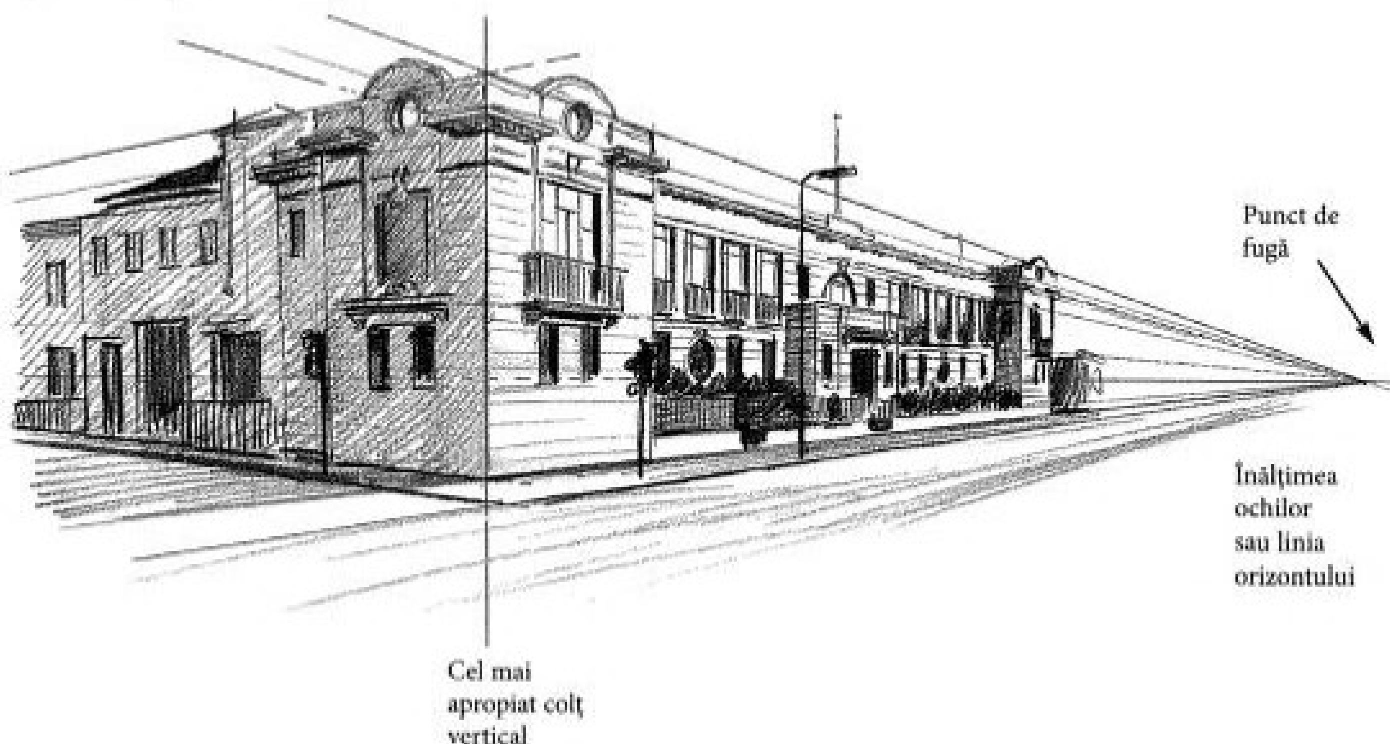


Aceste două diagrame vor să vă demonstreze modul în care poate fi redată aparența de spațiu care se diminuează între liniile verticale și orizontale prin calcule. Trasați o linie pe mijloc între linia de sus și linia de jos a înălțimii unui obiect vertical (în cazul nostru un stâlp) și pornind de la ea veți putea construi o serie de diagonale care indică exact locul în care să poziționați următoarea linie verticală. Dacă aveți de desenat un șir de stâlpi, repetați operațiunea până când umpleți tot spațiul sau intervalele sunt prea mici pentru a putea fi măsurate.



Aceste desene vă vor inspira să construiţi un desen în care să prezentaţi o clădire din perspectivă. Liniile-cheie sunt la nivelul ochilor sau a liniei orizontului şi de-a lungul marginilor de sus şi de jos ale clădirii. Atât liniile de sus, cât şi cele de jos converg spre un punct de fugă aflat la înălţimea ochilor, dar în partea cealaltă a perspectivei. Liniile convergente nu se pot întâlni decât undeva în afara foii de hârtie.

Acum încercaţi să desenaţi fie o clădire lungă, fie o stradă scurtă dintr-un capăt. Şi de data aceasta este necesar să trasaţi liniile ajutătoare pentru a marca nivelul ochilor (înălţimea de la care priviţi), cel mai apropiat colţ vertical, după care liniile vor converge de la nivelul ochilor deasupra şi dedesubtul ei pentru a reprezenta baza şi marginea superioară a clădirii. Punctul de fugă trebuie fixat într-o parte a verticalei la nivelul ochilor, chiar dacă cel din partea cealaltă este prea depărtat pentru a-l putea marca pe hârtie.





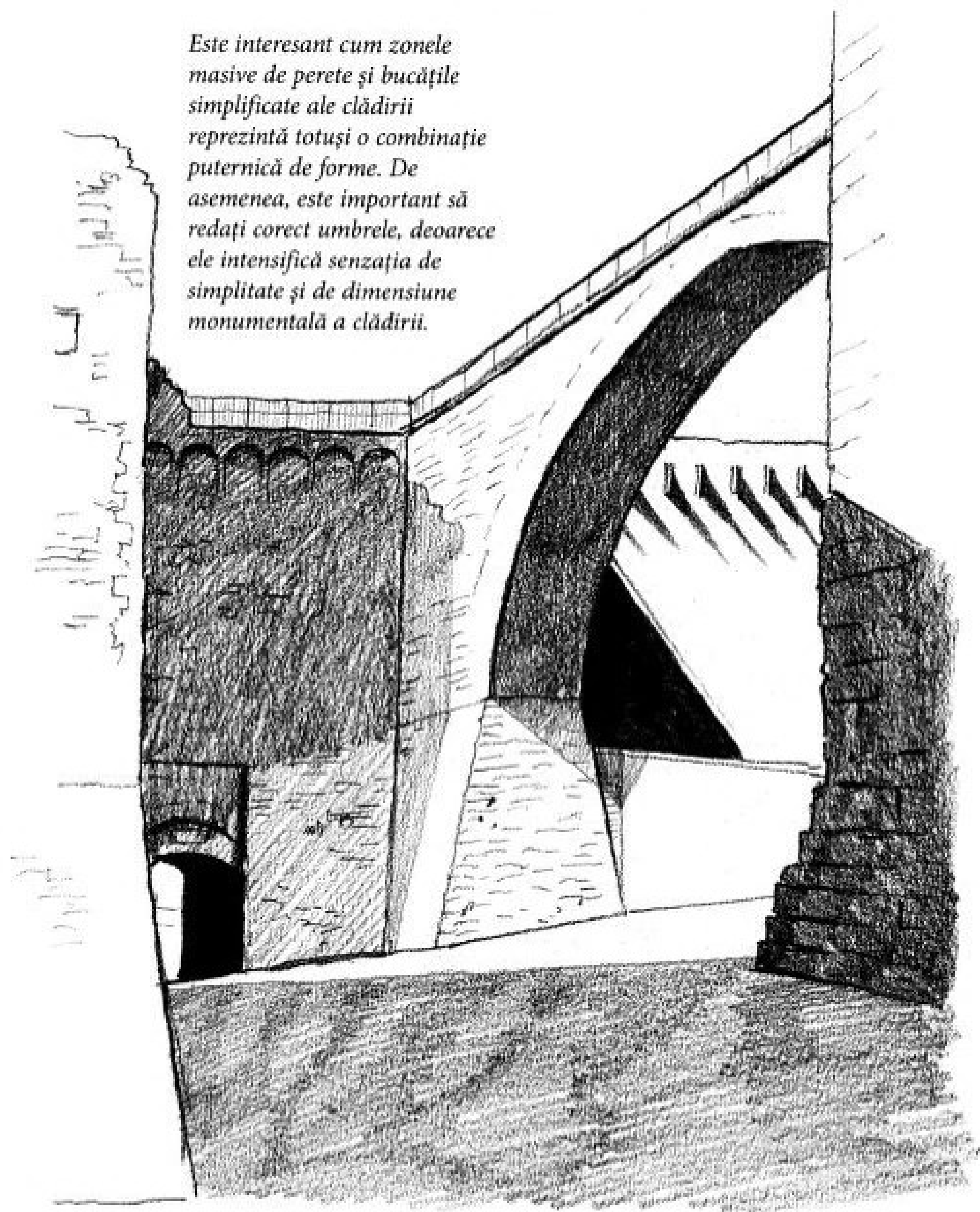
Aici, una dintre clădiri este așezată pieziș pe strada principală. Aceasta înseamnă că deși linia orizontului va fi aceeași pentru celelalte clădiri din imagine, punctul de fugă corespunzător acestei clădiri se va afla mult mai în dreapta pe linia orizontului. Punctul de fugă al unei bucăți bune din stradă este chiar în spatele uneia dintre ușile din partea dreaptă a clădirii situate pe diagonală.



Biserica cu turn în formă de pipernița se ridică pe o movilă, astfel încât linia orizontului este foarte jos, chiar mai jos de nivelul scării.

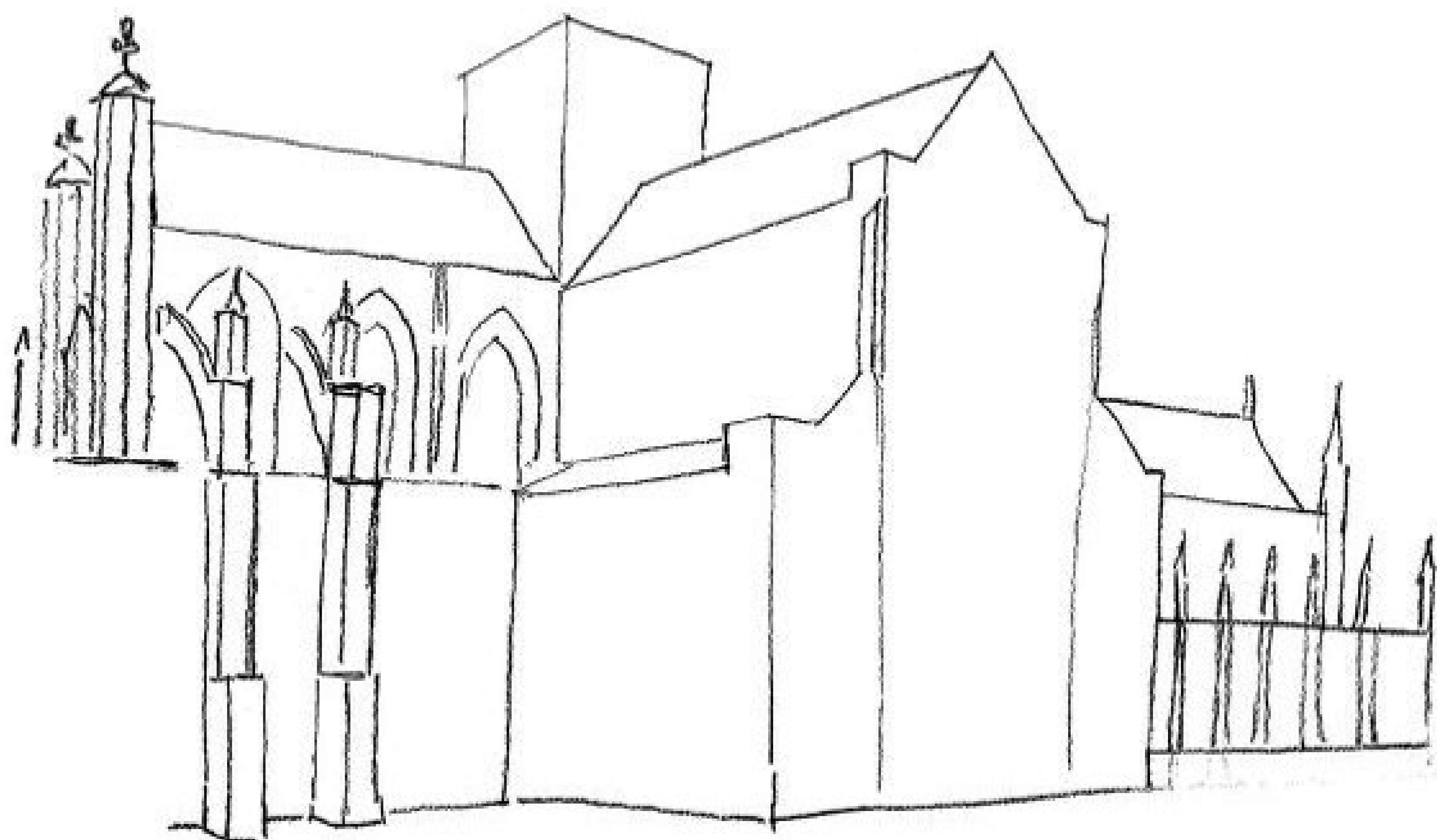
PERSPECTIVA NEREGULATĂ

Acum avem drept exemplu o lucrare arhitectonică în care perspectiva nu este în întregime regulată, în acest caz specific datorită solului înclinat și a tipului ușor bizar de fortificație. Linia orizontului este foarte jos plasată, astfel că linia de sus a arcadei este la aproximativ 60 de grade de verticală. Deoarece sunt puține liniile orizontale sau verticale, un asemenea desen nu vă solicită ca perspectiva să fie perfectă. Dacă aveți de-a face cu o priveliște ca aceasta, este mai bine să uitați de perspectivă și să vă bazați doar pe informațiile captate cu propriii ochi.



Este interesant cum zonele masive de perete și bucățile simplificate ale clădirii reprezintă totuși o combinație puternică de forme. De asemenea, este important să redați corect umbrele, deoarece ele intensifică senzația de simplitate și de dimensiune monumentală a clădirii.

Următoarea schiță vă arată cum să abordați o clădire foarte mare care prezintă numeroase detalii decorative. Începeți prin a desena formele simple ale construcției de bază; veți obține o imagine care se aseamănă cu un decupaj din carton. Doar după ce ați redat blocul principal al clădirii și v-ați asigurat că perspectiva este în regulă din punct de vedere vizual trebuie să începeți să trasați multitudinea de detalii de pe fațadă. Aceste detalii sunt, în general, prea mici pentru a le reda cu acuratețe, dar puteți obține efectul căutat prin mărci direcționale care să dea impresia de forme.



În cazul clădirilor mari și complexe este important să nu încercați să desenați din prima toate detaliile. Scopul dumneavoastră trebuie să fie să reprezentați pe hârtie forme simplificate de blocuri care să ofere senzația unei opere arhitectonice. După ce ați făcut acest lucru, puteți adăuga cât de multe detalii doriți și puteți, dar nu vă faceți griji dacă unele dintre ele aduc a mâzgălituri indescifrabile. Ochiul permite imaginației să completeze trăsăturile care sunt doar sugerate. Încercați să rețineți că aproape toate clădirile sunt verticale și că sunt structurate pe orizontală.

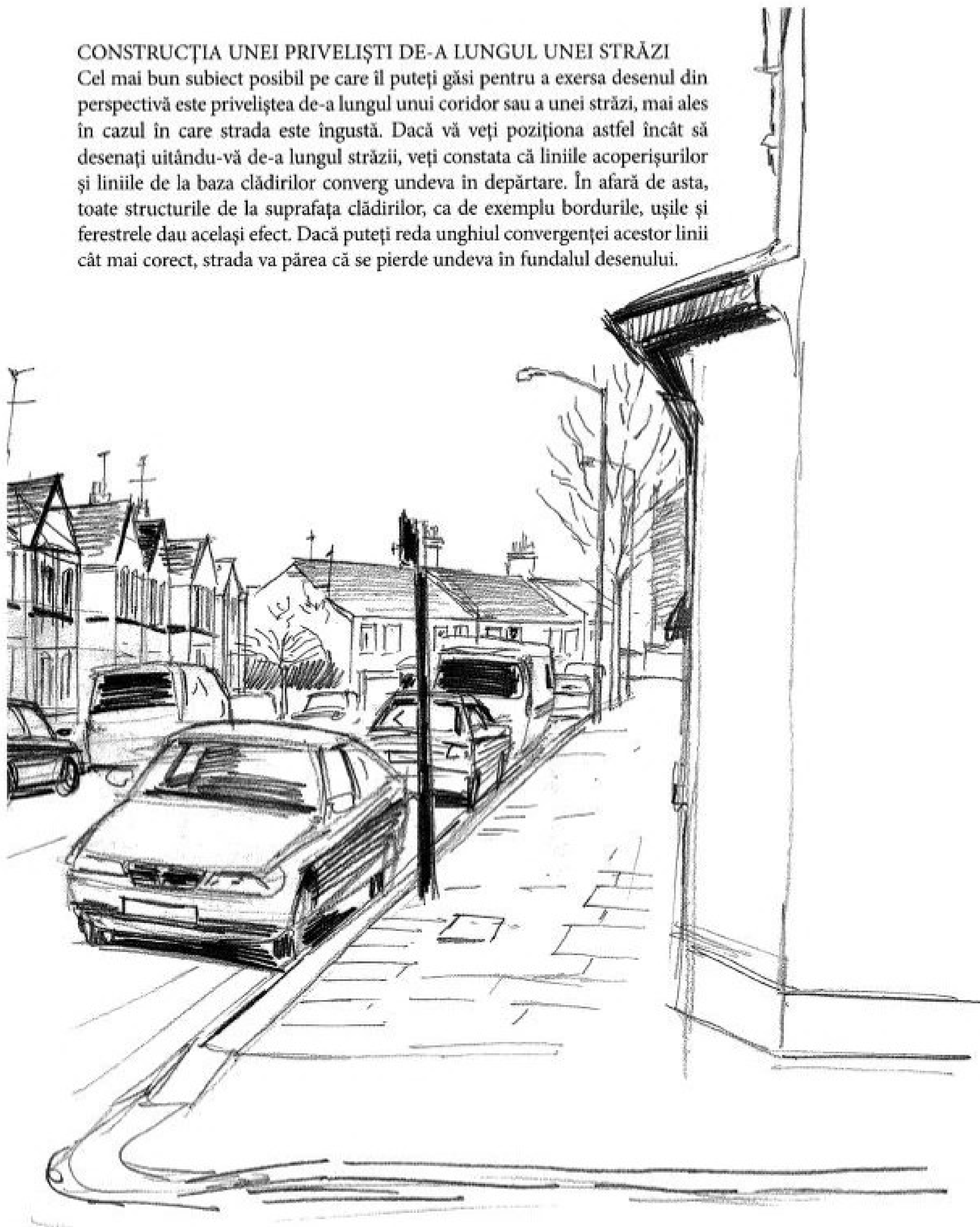


Desenul arhitectural este probabil cel mai greu lucru pe care l-ați făcut înainte de a ajunge să desenați corpul și chipul omenesc. Este, într-adevăr, amuzant dacă perseverați și petreceți ore întregi să investigați care o fi impresia pe care trebuie s-o lase priveliștea din fața ochilor dumneavoastră.

Ca regulă utilă, este bine să fotografiați imaginea pe care o desenați și să o comparați cu desenul. Veți constata că fotografia nu este neapărat mai corectă decât desenul, pentru că perspectiva din poze este întotdeauna ușor exagerată. În tot cazul, comparația dintre cele două vă poate arăta modul in care funcționează perspectiva. Perspectiva corectă este undeva va mijloc între desen și fotografie.

CONSTRUCŢIA UNEI PRIVELIȘTI DE-A LUNGUL UNEI STRĂZI

Cel mai bun subiect posibil pe care îl puteţi găsi pentru a exersa desenul din perspectivă este priveliștea de-a lungul unui coridor sau a unei străzi, mai ales în cazul în care strada este îngustă. Dacă vă veţi poziţiona astfel încât să desenaţi uitându-vă de-a lungul străzii, veţi constata că liniile acoperișurilor și liniile de la baza clădirilor converg undeva în depărtare. În afară de asta, toate structurile de la suprafaţa clădirilor, ca de exemplu bordurile, ușile și ferestrele dau același efect. Dacă puteţi reda unghiul convergenţei acestor linii cât mai corect, strada va părea că se pierde undeva în fundalul desenului.



Lumea naturală

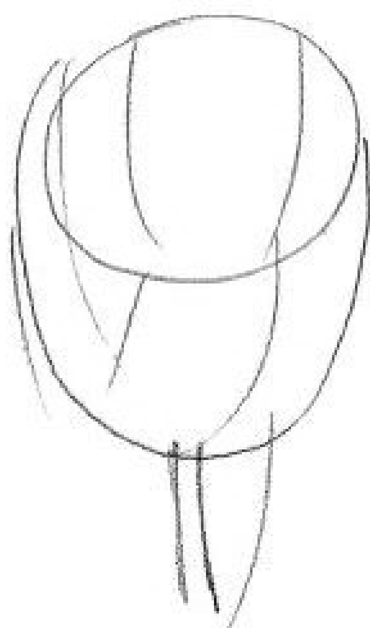
În acest capitol am inclus plantele, copacii, peisajul şi animalele. Aceste subiecte variate ridică artistului acelaşi tip de probleme. Indiferent dacă desenaţi o plantă sau un cal, primul obiectiv este să vă uitaţi la formă şi la gestica subiectului şi să le simplificaţi. Fiecare animal are o formă generală care poate fi simplificată pentru a vedea cum funcţionează acel animal. La fel procedează artistul şi când trebuie să identifice funcţia plantelor.

După ce aţi exersat desenul mai multor tipuri de plante, veţi ajunge să înţelegeţi că există un model general de creştere. Lămuririle pe care le veţi căpăta după studiul formelor de bază ale plantelor vă va fi de mare folos când va trebui să vă concepeţi propriile peisaje. Un ochi ager trebuie să echilibreze şi să contrasteze dispunerile diferite ale copacilor sau plantelor, astfel încât imaginea rezultată să fie interesantă.

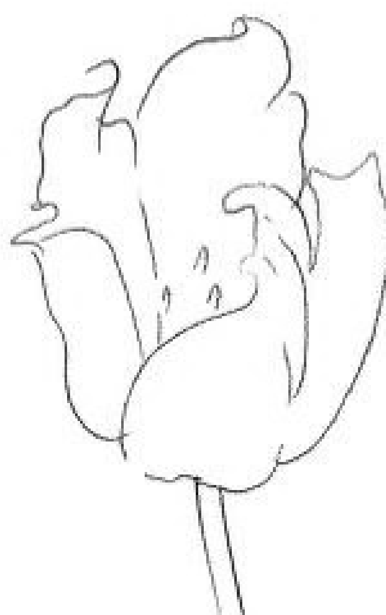
PLANTELE

Plantele sunt un subiect ușor de abordat pentru oricine vrea să învețe să deseneze. Nu se mișcă; nu își modifică forma în timp ce le imortalizați; pe multe dintre ele le puteți aduce în casă, unde le puteți studia în tihnă și reda după bunul plac; au o multitudine de forme, structuri și texturi.

Pentru început, alegeți o floare pe care o aveți la îndemână într-o vază sau în grădină. În exercițiile din această serie ne vom concentra asupra punctului focal principal, corola înflorită, deși este instructiv să alegeți o plantă cu frunze care să ofere impresia unui tot unitar. Studiați forma plantei, fragilitatea și dispunerea pe lujer. Acum încercați să desenați ce vedeți, urmând abordarea prezentată mai jos.



Luați un creion bine ascuțit, esențial pentru desenarea plantelor, și trasați conturul esențial al florii și al tulpinii.



Trasați cu grijă liniile care definesc petalele.



Adăugați tonalități sau linii de textură.

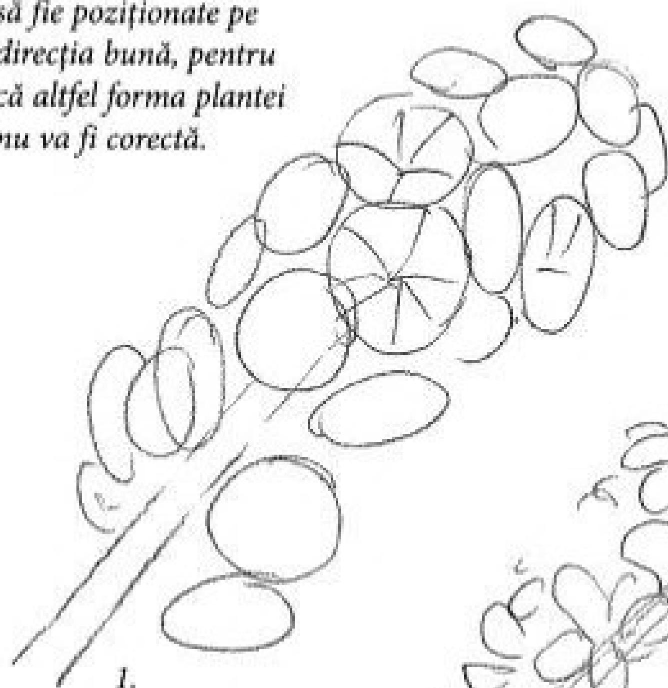
Veți remarca cu siguranță în urma acestui exercițiu cât de rafinată este textura și structura petalelor și a staminei și cât de mare grijă trebuie să aveți când le desenați. Nu trasați linii groase pentru că nu se potrivesc cu delicatețea plantei.

În unele locuri în jurul petalelor va trebui să accentuați claritatea liniei, în timp ce în altele tușa va trebui să fie foarte fină, aproape invizibilă.

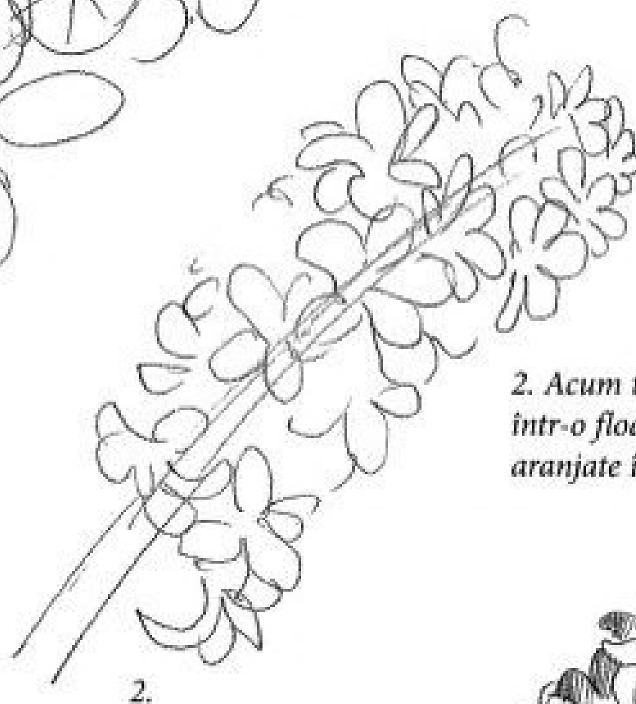
Tipul de creion pe care îl veți folosi pentru desenarea plantelor nu trebuie să fie altul decât cel pe care îl folosiți în mod curent, dar în schimb trebuie să fie extrem de bine ascuțit. Un vârf tocit va întuneca prea tare marginea elegantă caracteristică florilor. Toate umbrele pe care veți încerca să le adăugați cu un creion tocit vor produce același rezultat grosolan.

1. Verificați ca elipsele tuturor inflorescențelor să fie poziționate pe direcția bună, pentru că altfel forma plantei nu va fi corectă.

Acum încercați să desenați o plantă mai complicată, care are mai multe inflorescențe pe o singură tulpină, ca în exemplul de aici. De data aceasta, liniile de construcție trebuie să fie mult mai exacte pentru ca toate florile să încapă pe tulpină în proporția corectă. După aceea continuați la fel ca în celelalte cazuri.



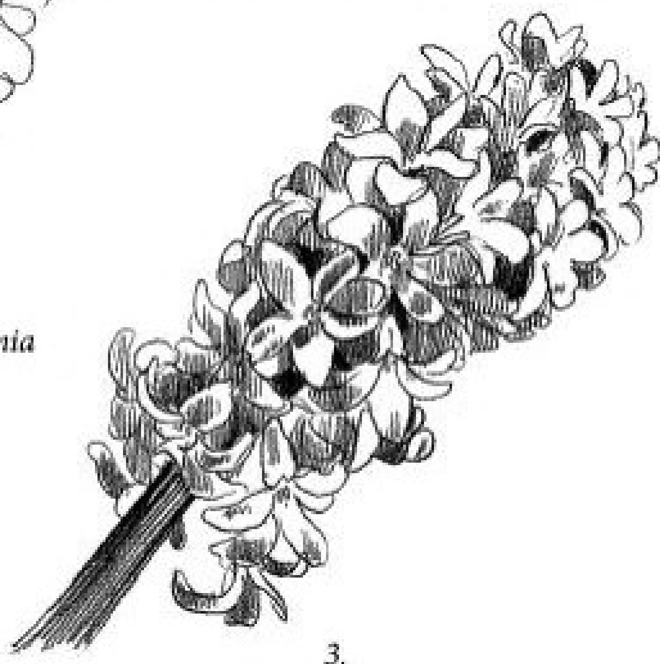
1.



2.

2. Acum transformați fiecare elipsă într-o floare, cu cele șase petale aranjate în jurul formei eliptice.

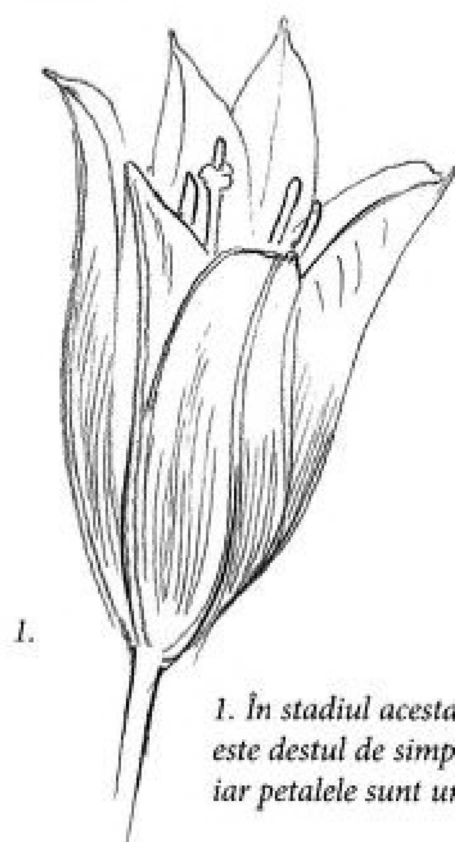
3. Umbriți ușor petalele pentru a sublinia delicatețea petalelor. Unele umbre mai întunecate vor atrage ochiul în adâncimea ciorchinilor de flori.



3.

Atunci când desenați flori puteți fi tentat să încercați să redați întocmai culorile folosind tonalități diferite. Nu este o idee bună deoarece mai degrabă veți distruge claritatea formei. În afară de asta, nici nu veți izbuti să obțineți rezultatul dorit. La fel ca și la celelalte tipuri de desen, concentrați-vă asupra efectelor care pot fi aplicate cu succes.

Spre deosebire de celelalte exemple, crinul acesta este o floare cu un aspect foarte sculptural. Prezintă trei stadii de înflorire: boboc care se deschide, aproape complet deschisă, complet deschisă înainte să se usuce.



1.

1. În stadiul acesta, forma este destul de simplă, iar petalele sunt unite.



2.

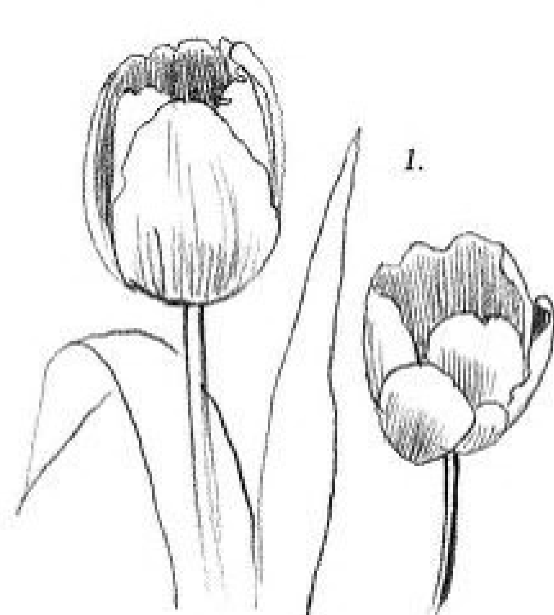
2. Pe măsură ce petalele se deschid, se curbează în forma caracteristică cu staminele ieșite proeminent din centru.



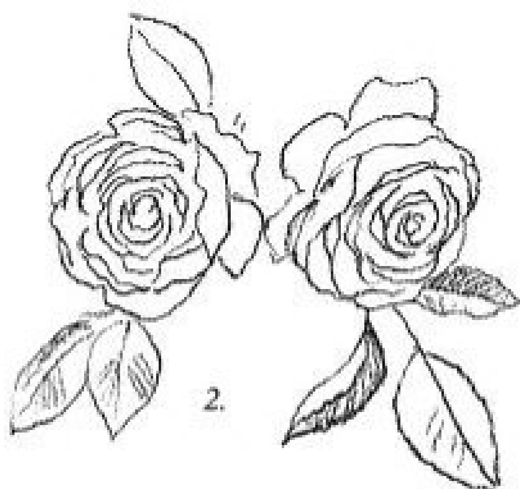
3.

3. Aici petalele încep să se răsfrângă peste margini și să se depărteze și mai mult de stamine, căpătând profilul caracteristic asociat de multe ori florilor și reprezentat adeseori în arta medievală. Deși nu este o idee bună să amestecați forma cu culoarea când folosiți doar alb și negru, în cazul acesta, petele colorate de pe petale definesc forma acestora când se curbează.

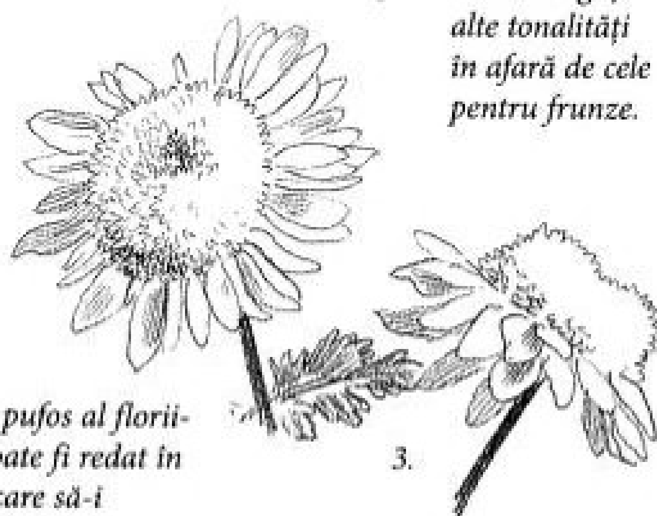
Acum experimentați și cu alte forme diferite și încercați să mai variați stilul în care le desenați. După cum puteți observa din această selecție, fiecare subiect a fost abordat dintr-un alt punct de vedere. Am procedat în acest mod deoarece am vrut să descopăr și mai mult structura și modul lor de creștere care le caracterizează pe fiecare în parte. Încercați și dumneavoastră. Veți constata că vă adaptați metoda în funcție de subiect și că puteți desena doar un contur sau o linie mai detaliată, dar fără să mai adăugați valorațiile de tonalitate indicate. Alteori poate veți simți nevoia să adăugați tonalități pentru a sublinia forma.



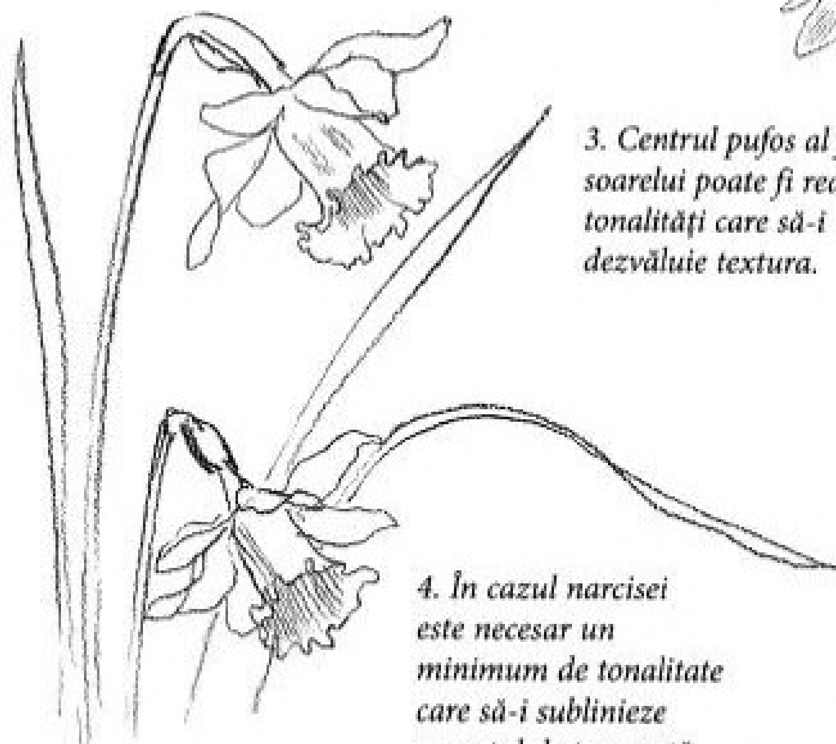
1. Această floare în formă de cupă arată foarte bine dacă spațiul din interior este umbrit.



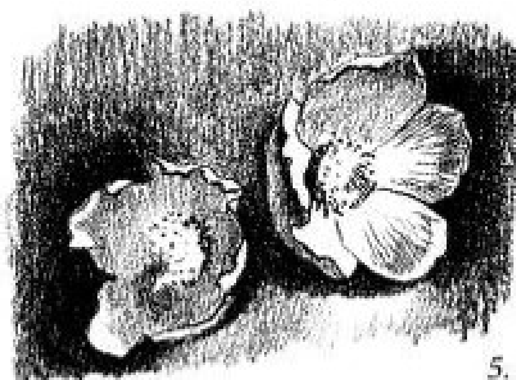
2. Efectul liniar al petalelor răsfrânte de trandafir ce se unesc într-o spirală în jurul centrului este tipic acestei flori și nu are niciun rost să mai adăugați alte tonalități în afară de cele pentru frunze.



3. Centrul pufos al florii-soarelui poate fi redat în tonalități care să-i dezvăluie textura.



4. În cazul narcisei este necesar un minimum de tonalitate care să-i sublinieze aspectul de trompetă.



5. Adăugarea tonalității în jurul florii, în spațiul care o înconjoară, are ca efect scoaterea în evidență a luminozității sau delicateții ei.

PLANTELE MARI

Desenarea plantelor mari este un exercițiu ideal înainte de a desena copaci. Acestea prezintă multe trăsături comune și vă ajută să vă reajustați scara la una mai mare. Plantele din ghiveci sunt subiecții ideali și vă oferă numeroase ocazii de a exersa modul în care cresc frunzele și de a observa tiparul după care cresc aceste frunze pe tulpină. Același tipar de poziționare a frunzelor poate arăta complet diferit dintr-un alt unghi. Merită să faceți acest experiment: desenați planta privită de jos, de sus, dintr-o parte, doar pentru a vedea cu propriii ochi cât de drastic se modifică formele.

În ceea ce privește plantele mai mici, detaliile au un rol important. Va trebui să studiați modul în care fiecare codiță se conectează de tulpina principală și să fiți scrupulos cu numărul de frunze pe care le atașați fiecărui mănunchi: nu adăugați nici prea multe, dar nici nu reduceți din ele.



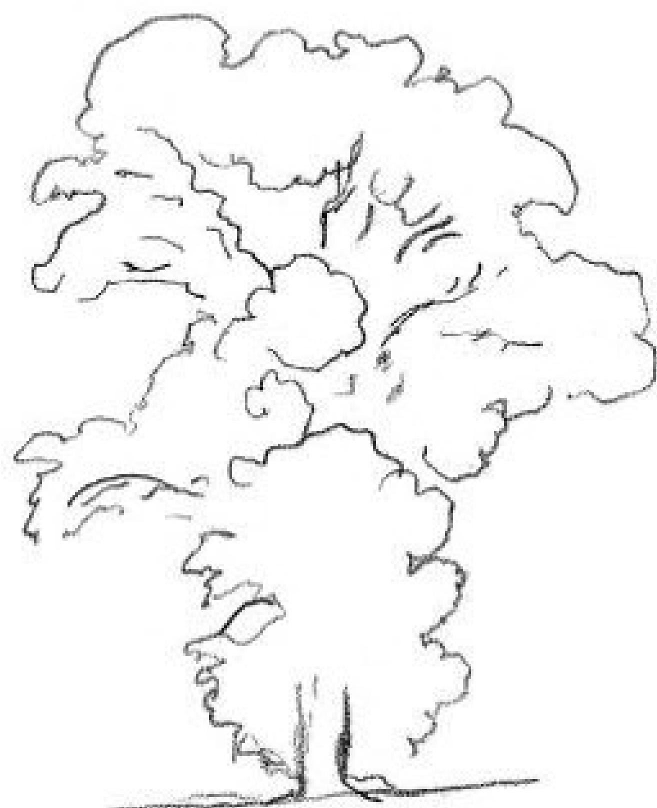
În acest exemplu, fiecare frunză are o curbură specifică. De îndată ce veți observa similitudinile, viteza cu care desenați va crește. Este important să simțiți tiparul după care crește și ia naștere forma plantei și modul în care se repetă pe fiecare lujer.

Veți constata de îndată ce veți începe să desenați plante mai mari că realizarea fiecărei frunze necesită mult timp. Unii artiști procedează așa, însă majoritatea caută o modalitate prin care să poată repeta forma tipică a frunzei, după care desenează rapid frunzele în mănunchiuri. Nu e nevoie să numărați toate frunzele și să le poziționați cu precizie; adăugați atâtea cât desenul să pară convingător.



Studiaţi cu mare atenţie forma generală şi construcţia rămurelelor, precum şi modul în care variază mărimea frunzelor. Priviţi îndeaproape acest exemplu şi veţi înţelege de ce.

1.



COPACII

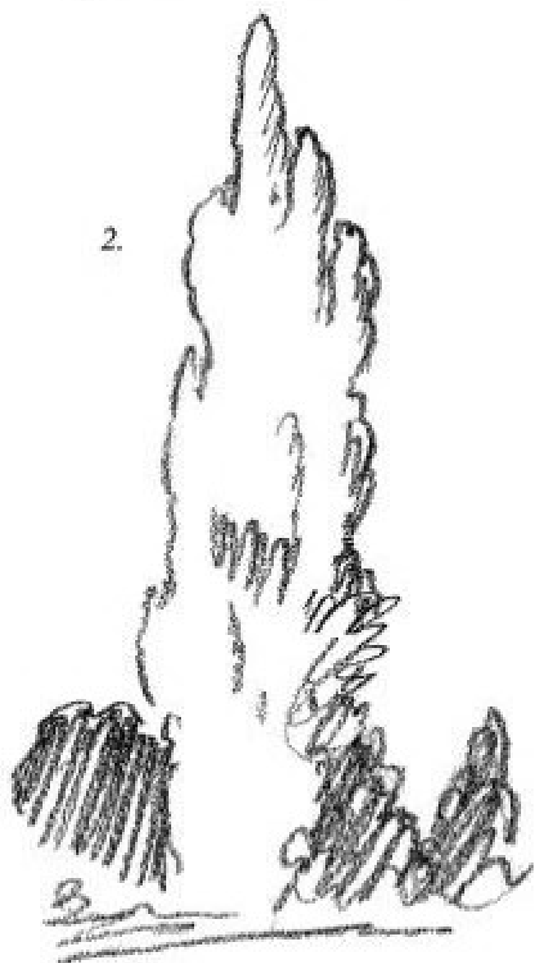
Ideea de a desena copaci poate părea uşor intimidantă, deoarece sunt atât de complecşi. Pentru început, concentraţi-vă să asociaţi o formă de bază care să corespundă conturului întregii mase. Desenaţi o linie în jurul extremităţilor ramurilor şi a crengilor. Adăugaţi liniile orientative pentru trunchi, care trebuie să se potrivească cu coroana. Nu vă faceţi griji în ceea ce priveşte detaliile frunzelor şi nici măcar ale crengilor.

1. Stejarul acesta are ramuri încărcate cu frunze care acoperă parţial trunchiul, ascunzându-i forma generală. Soarele bătea din spatele privitorului, de unde şi absenţa umbrelor.

2. Plopul din centru cu construcţia sa verticală, alungită şi în formă de con a fost bine iluminat.

3. Aici, soarele bătea chiar de deasupra, iar eu am redat această sursă de lumină lăsând o zonă deschisă în vârf şi adăugând tonalităţi în jurul părţii inferioare, ocazie cu care am creat efectul că ramurile atârnă peste restul copacului, umbrindu-l.

2.



3.



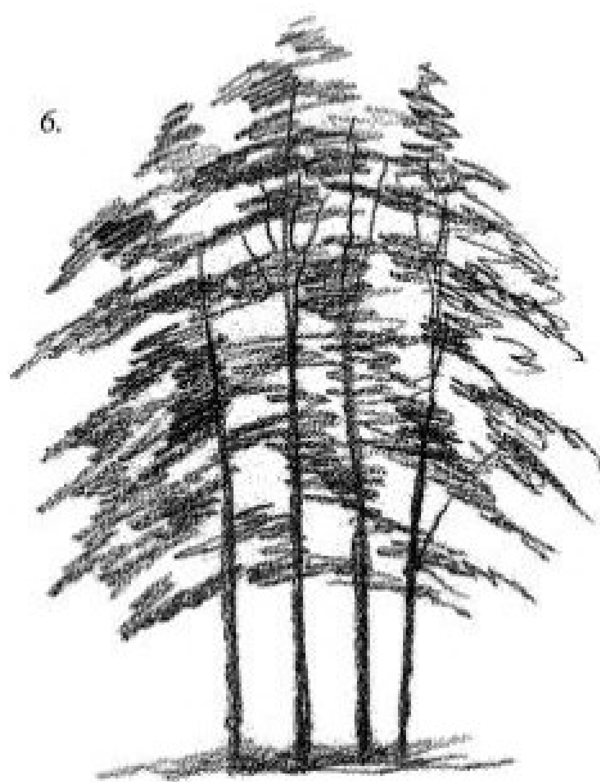

4.

4. După ce ați exersat forma copacilor, priviți aceste exemple care vă vor impulsiona să folosiți creionul, astfel încât să capturați un contur mult mai precis și mai detaliat. Puteți adăuga câteva mărci texturale care să ofere impresia de frunze, mai ales în zonele umbrite. De asemenea, aveți grijă ca unele crengi mai mari să fie vizibile și distincte în cadrul formei copacului.

5. Dacă sursa de lumină este în spatele copacului, atunci efectul va fi de siluetă, forma de bază fiind mult simplificată.

6. În acest grup de cedri, straturile bogate de frunze și crengi contrastează frumos cu trunchiurile verticale și destul de simple. Și în acest caz, soarele lumina din spate.


5.


6.

COPACII ÎN PEISAJ

Reproducerea aceasta schițată după o compoziție John Constable vă demonstrează modul în care vă puteți simplifica abordarea acestui subiect. Aici, zonele cu copaci și clădiri au fost executate foarte simplu. Totuși, s-a depus un efort considerabil pentru a plasa fiecare formă în poziția corectă pe hârtie. Ariile foarte umbrite se văd clar și au fost creionate cu cea mai groasă tușă.



Atunci când vreți să desenați peisaje este lesne de înțeles că vă simțiți copleșit de atâtea frunze și atâți copaci. Nu încercați să desenați copacii frunză cu frunză. Desenați mănunchiuri de frunze, redați frunzele luminate și grupurile de frunze care sunt umbrite. Fiecare grup de frunze va avea o formă caracteristică care va fi repetată pe toată suprafața coroanei. Cu siguranță că vor varia într-o oarecare măsură, dar în esență vor avea aceeași construcție. Găsiți o metodă de a desena textura frunzelor pe suprafețe mari odată. Operațiunea se aseamănă puțin cu tricotatul, din ce puteți observa în aceste exemple. Cel mai bine este să vă uitați la peisajele lui Constable și să remarcați cât de bine a reușit să sugereze bogăția frunzișului cu un fel de hașură abstractă. În același timp, sugerează tipul frunzei când le reprezintă în cădere sau întinse pe jos, dar nu le-a desenat pe fiecare în parte. Singura zonă din peisaj unde va trebui să desenați frunzele în detaliu este în planul cel mai apropiat. În același timp veți reuși să înșelați privitorul că zonele mai puțin detaliate sunt în adâncimea peisajului.

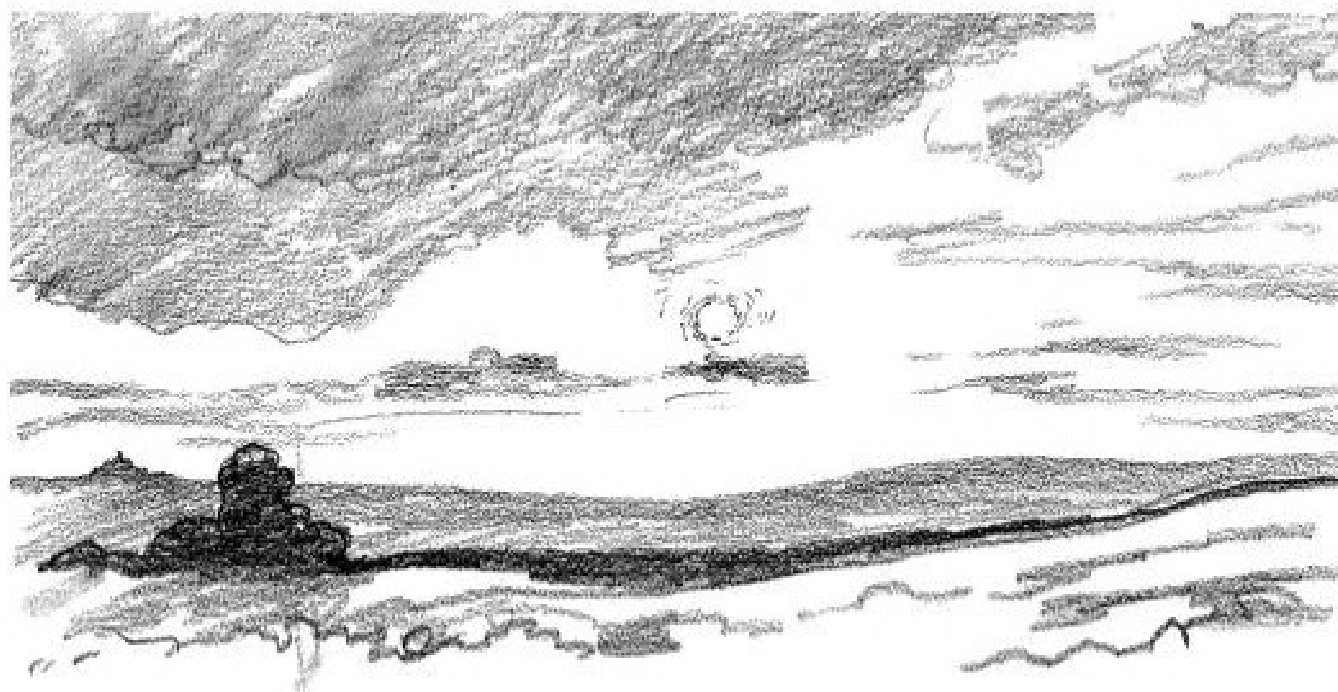
După ce vă simțiți increzător, începeți să vă desenați copacii din peisaj mai detaliat. Aveți grijă cum vă poziționați elementele centrale, precum clădiri, reflecții în apă, trunchiuri puternic umbrite, orizontul senin. Dacă le amplasați greșit, rezultatul se va vedea pe desen. Este foarte ușor să minimalizați zonele care trebuie accentuate, precum umbrele, și să scoateți în evidență claritatea obiectelor făcute de mâna omului. Linia orizontului poate fi abia schițată, dar trebuie să fie clară.

Nu uitați că nu faceți decât să așterneți semne cu creionul pe hârtie. Nu desenați cu adevărat frunze și copaci. Acoperiți suprafața hârtiei astfel încât să creați o iluzie în ochii privitorului, încercând să-i transmiteți efectul unui peisaj.

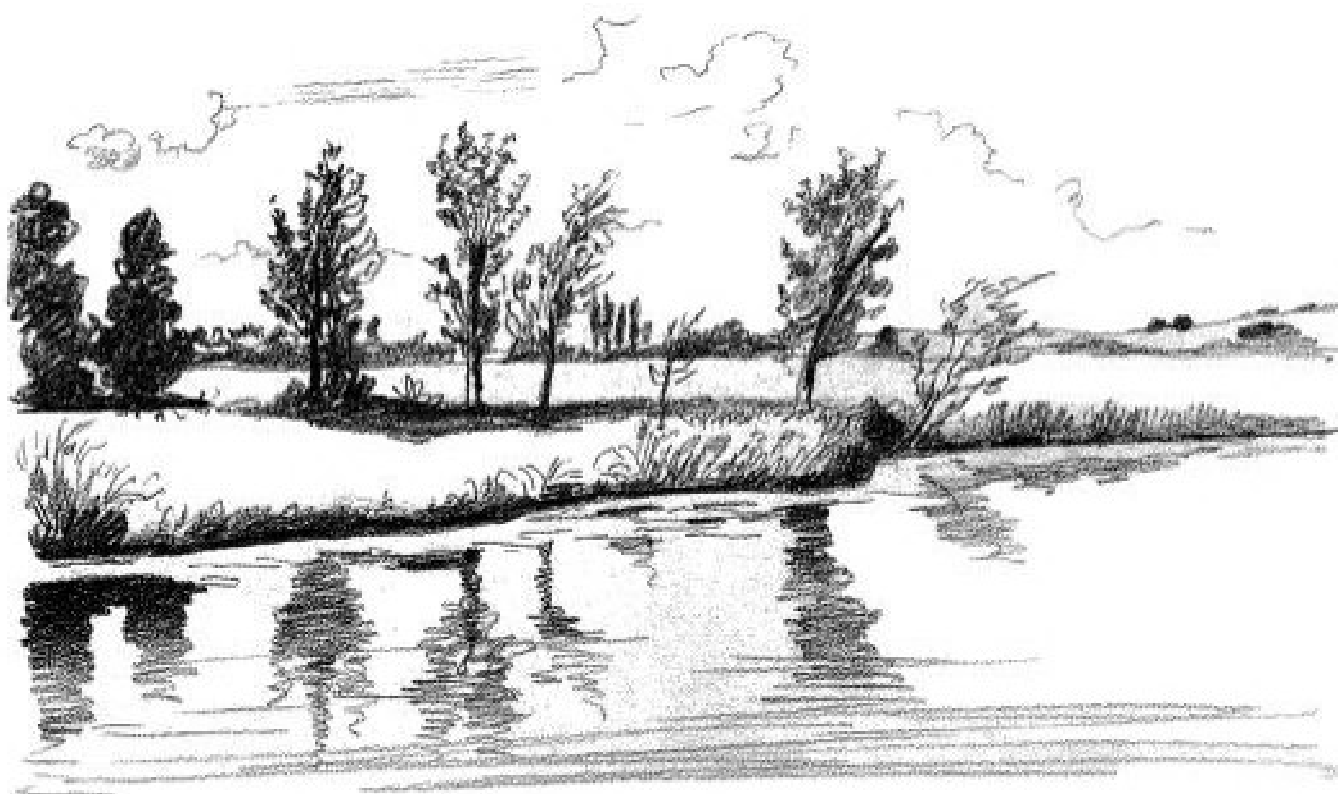




O privire mai îndeaproape a copacilor dintr-un peisaj poate crea un aranjament neobişnuit, ca în acest exemplu în care peisajul se distinge vag printre trunchiurile copacilor. Cu această ocazie veţi constata că fiecare specie de copac are o formă aparte. Unii au crengi netede cu forme curgătoare, alţii se contorsionează şi se îndoaie dramatic. Dacă nu aveţi doi copaci la fel, formele lor pot crea un studiu foarte interesant de forme pe fundalul cerului.



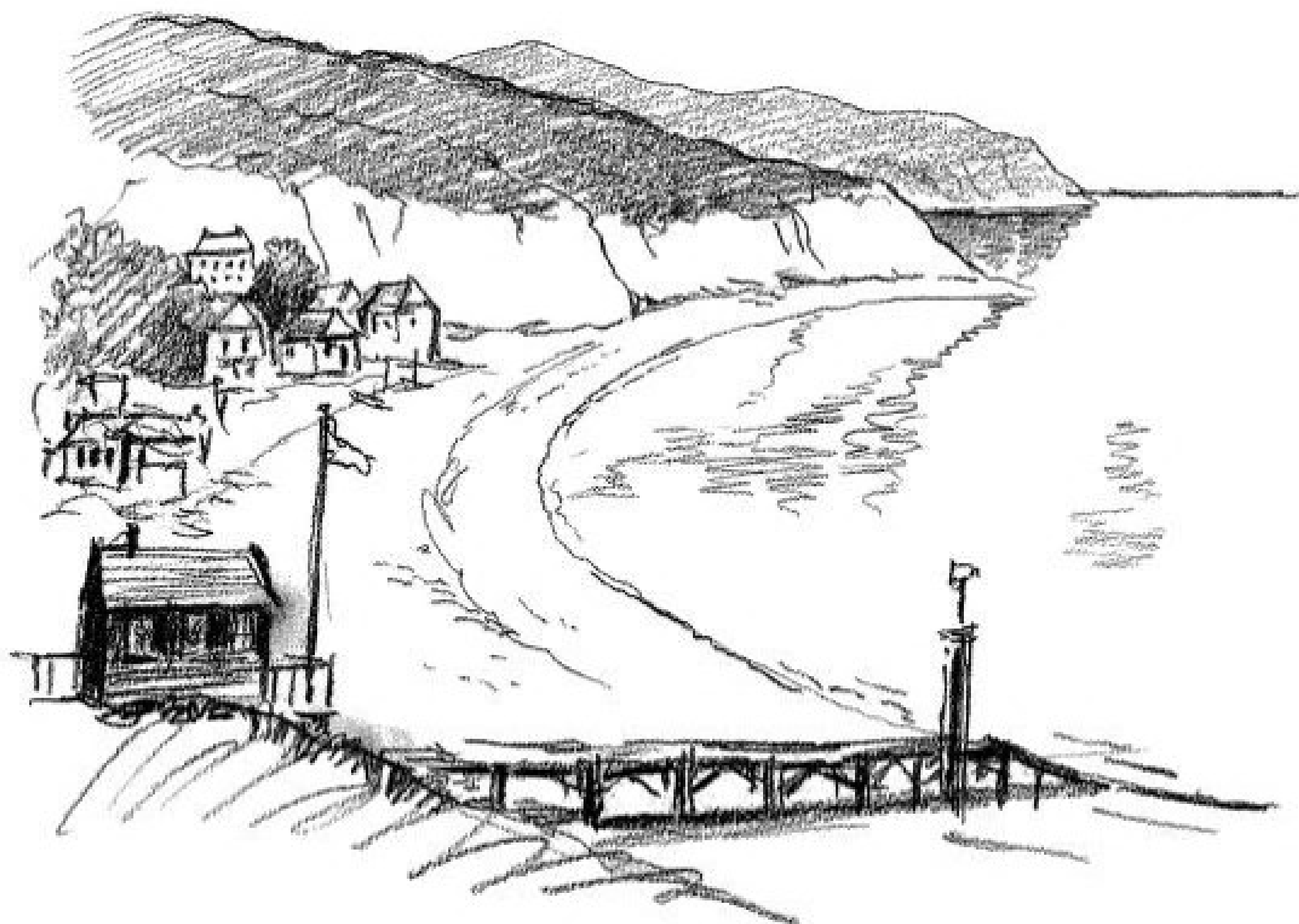
Structura acestui peisaj nu este dificilă, dar va trebui să variați textura tușelor, astfel încât să redați moliciunea cețoasă a norilor și efectul produs de soarele care parcă topește peisajul în depărtare.



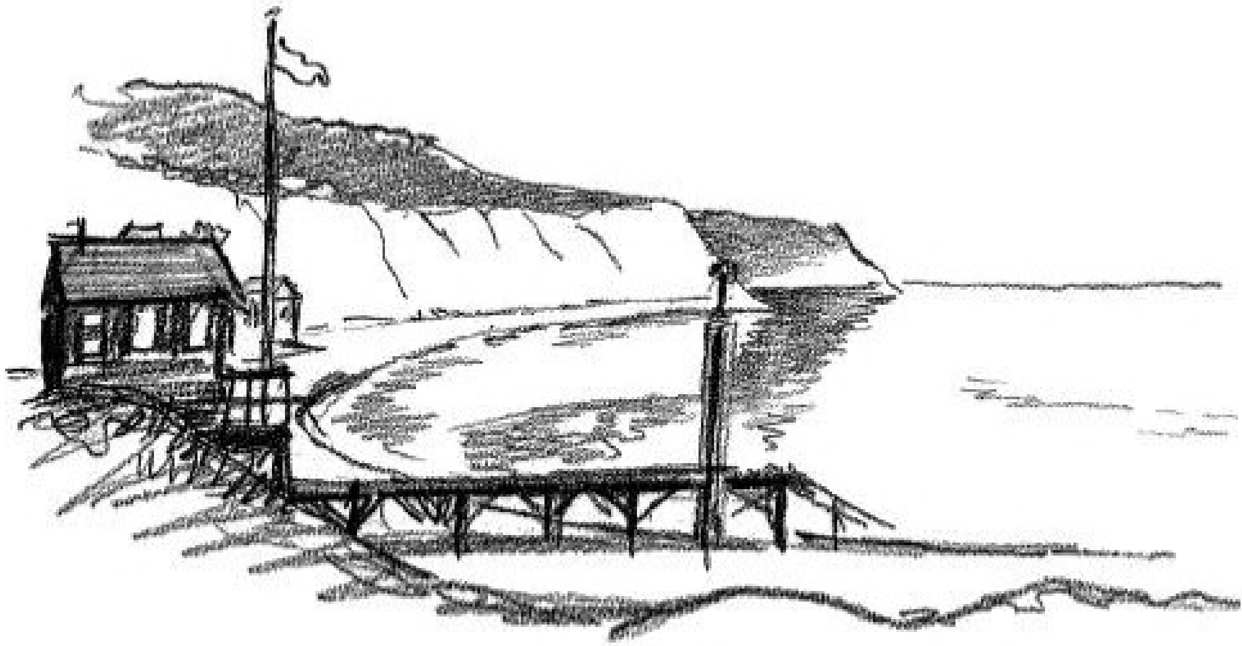
În acest exemplu sunt o sumedenie de provocări, dar niciuna prea dificilă. Zona principală de interes este reprezentată de reflecțiile din apă, care dau un efect cumva de imagine inversată. Pentru a obține aceste reflecții, desenați, pur și simplu, forme similare originalelor, dar mai puțin definite și ușor întrerupte, care să sugereze apa.

PEISAJELE DIN PERSPECTIVE DIFERITE

Un exercițiu bun este să încercați să desenați același peisaj din două sau trei puncte de vedere. După ce v-ați ales bucățica de peisaj, cel mai bine este să vă plimbați în jur ca să vă alegeți cel mai bun loc în care să stați să lucrați. Aici vedeți trei puncte diferite ale aceleași faleze stâncoase, iar în depărtare se zăresc promontoriul, satul, căsuța pazei de coastă cu steag și un chei de lemn.

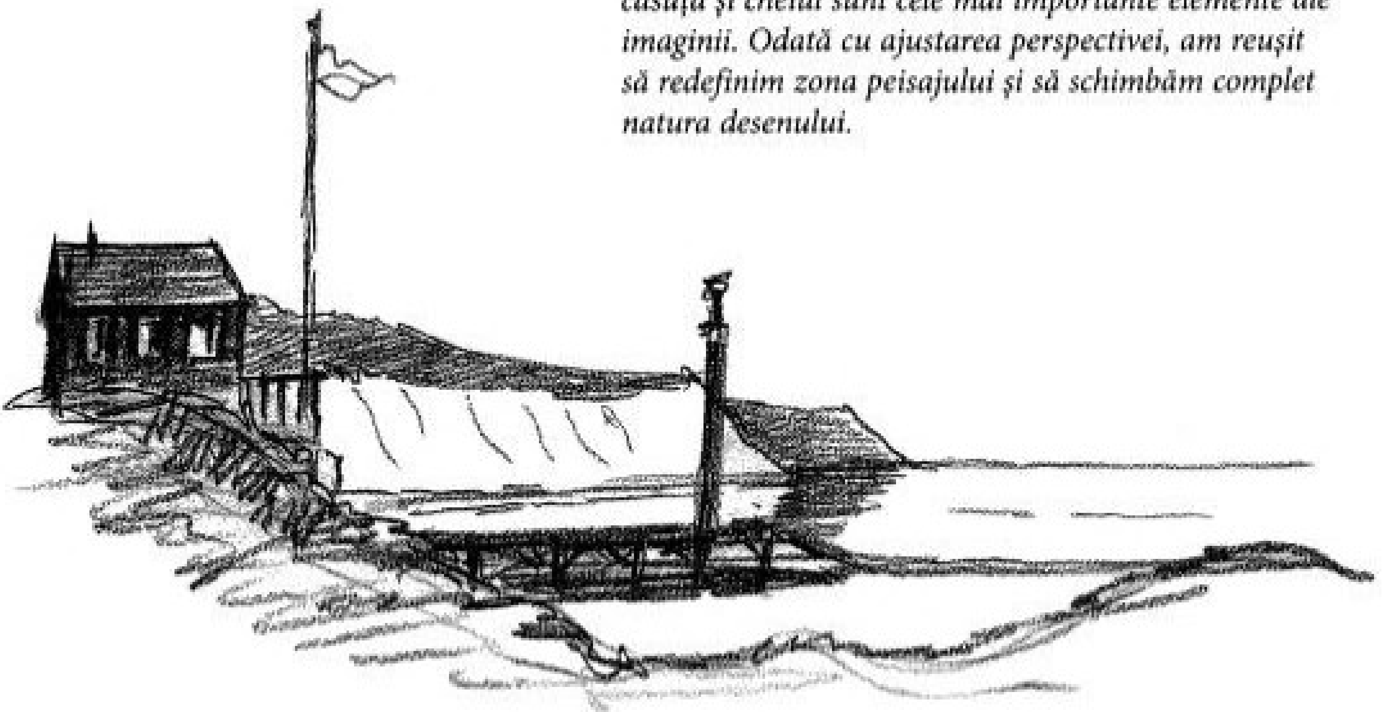


Acest punct de vedere este de undeva de deasupra scenei, iar ca efect linia orizontului e mai sus în desen, promontoriul se vede clar după stâncile de la capătul golfului. Căsuța pazei de coastă și cheiul acționează ca niște garnituri pentru stâncile care încadrează satul și pentru golful de sub ele.

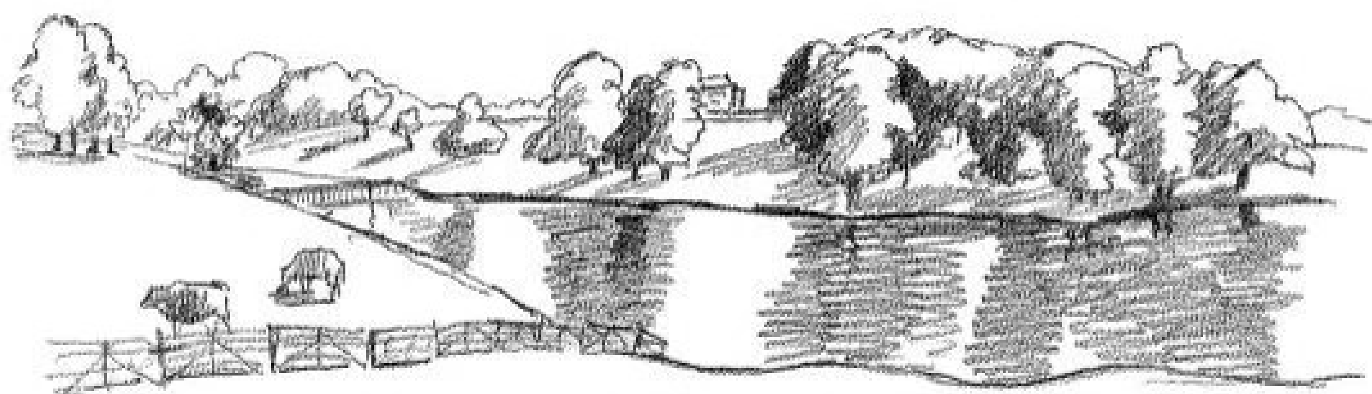


Acum, aceeași priveliște, dar de mai jos, aproape de la același nivel cu căsuța pazei de coastă. Din această perspectivă, promontoriul îndepărtat este aproape obscur. Satul este ascuns aproape complet de căsuță, iar aceasta și cheiul acționează ca decor pentru stânca din latura îndepărtată a golfului.

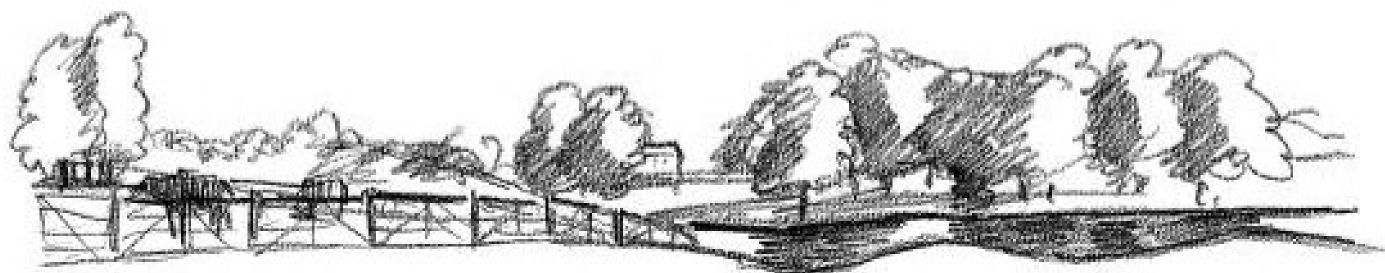
În această priveliște, văzută și mai de jos, căsuța se află la înălțimea ochilor. Satul a dispărut, iar acum căsuța și cheiul sunt cele mai importante elemente ale imaginii. Odată cu ajustarea perspectivei, am reușit să redefinim zona peisajului și să schimbăm complet natura desenului.



Vă prezint încă două exemple referitoare la efectul pe care îl are schimbarea punctului de vedere asupra compoziției. Elementele unei imagini devin mai mult sau mai puțin importante în funcție de poziția din care sunt privite. În prima imagine, gardul are parcă un scop practic, dar nu este un element principal. Odată cu schimbarea perspectivei, în a doua imagine gardul pare mult mai mare. Reciproca este valabilă pentru lac.

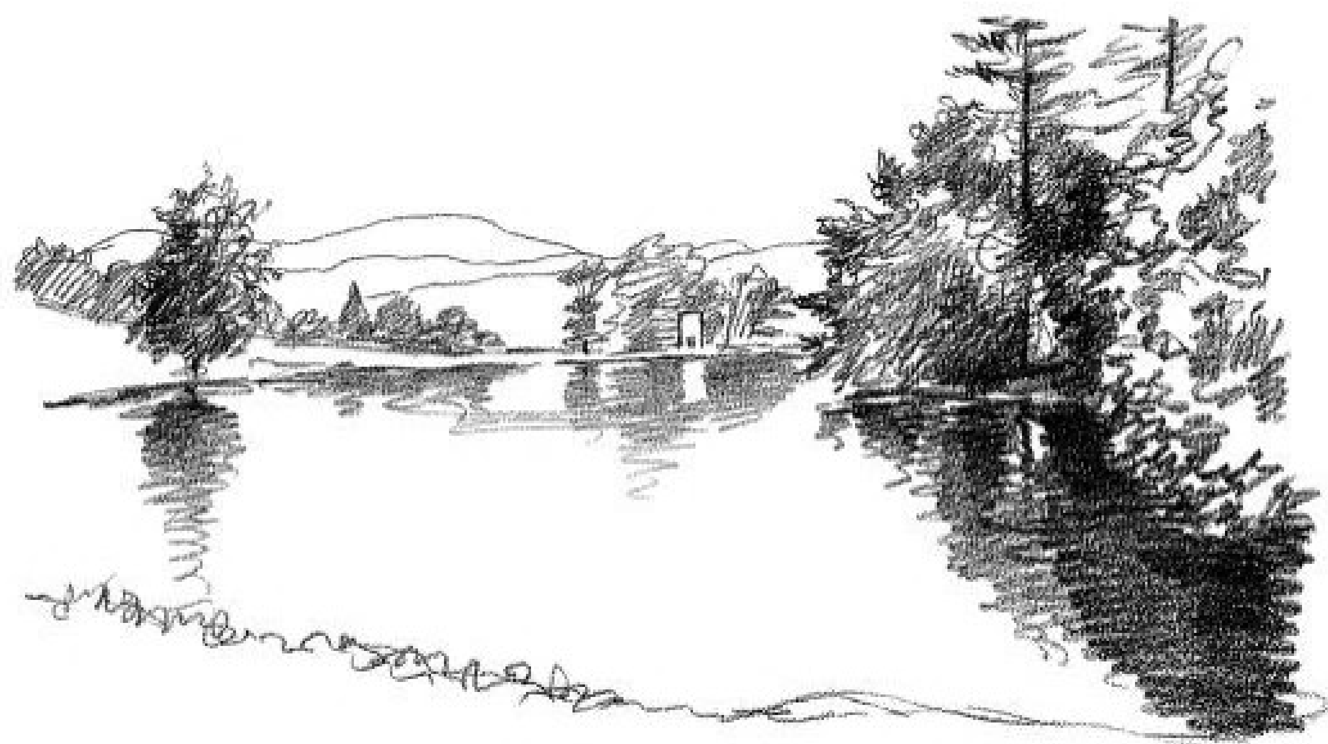


Atât poziția vacilor pe câmp, cât și a gardului care coboară spre apă creează o senzație puternică de lateralitate. Priveliștea de dincolo de lac oferă impresia de spațiu deschis.



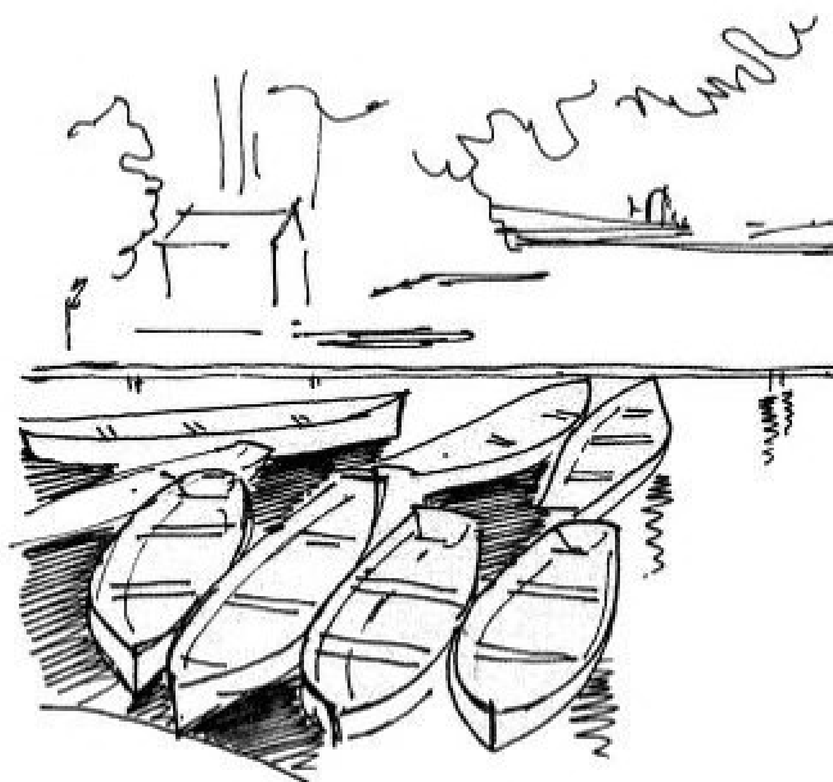
Privită dintr-un unghi mai coborât, impresia de distanță dată de întinderea lacului – abia un petic de apă aici – este redusă în mod dramatic. Gardul, copacii și cerul sunt acum elementele importante ale compoziției, iar vacile au trecut în plan secund.





Și în acest peisaj se observă un efect similar dincolo de întinderea apei. În partea de sus, toate elementele sunt destul de clare, dar fără ca vreunul dintre ele să se remarce în mod deosebit.

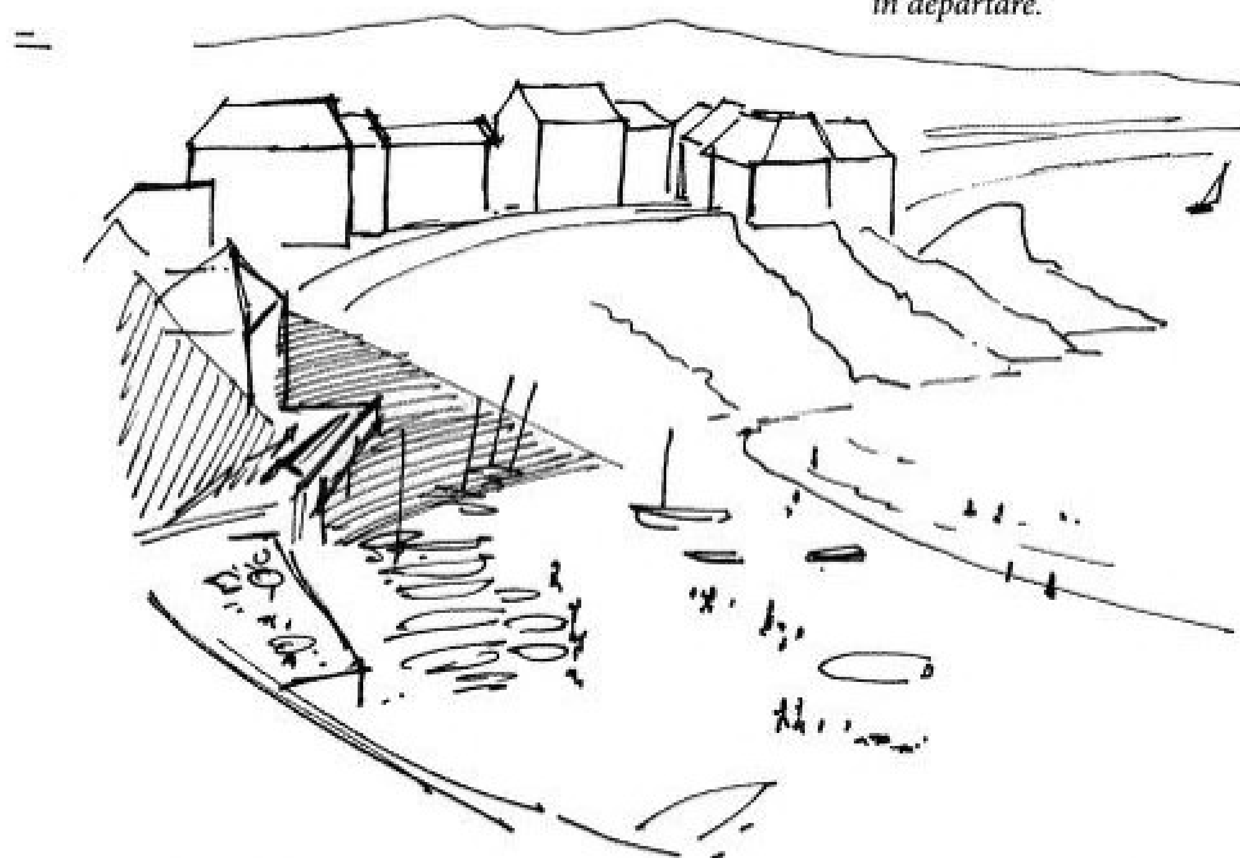
Înălțând punctul de vedere (jos), apa devine un element mai dominant, iar copacii trec în planul al doilea. Dealurile din fundal, acum reprezentate la o scară mai mare în comparație cu celelalte elemente, oferă impresia de peisaj muntos.



TESTAREA DIFERITELOR MEDII PICTURALE

Până acum ați desenat în creion, prin urmare ați făcut studii detaliate în urma cărora ați putut să vă realizați peisajele. Acum a sosit clipa să vă faceți studiul inițial în peniță și tuș. Avantajele peniței sunt claritatea, simplicitatea și proeminența efectului. Va trebui să fiți îndrăzneț și să vă implicați în fiecare marcă, să trasați forme foarte simplificate și mari pentru elementele principale.

Aici, formele bărcilor sunt definite clar de tonurile întunecate dintre ele, care creează un efect sculptural puternic. Restul desenului îl reprezintă un peisaj abia conturat în depărtare.



Desenul acesta este mai mult o hartă a modului în care ar trebui să arate desenul dumneavoastră final; contururi simple cu blocuri pentru clădiri, linia pentru dealuri și golf, o pată întinsă de umbră de-a lungul plajei și mici mărci directoare care să descrie bărcile și oamenii de pe plajă și din apă. Acest stil de desen adaugă o valoare sculpturală scenei, care este acum un fel de schelet pe care vă puteți construi imaginea.

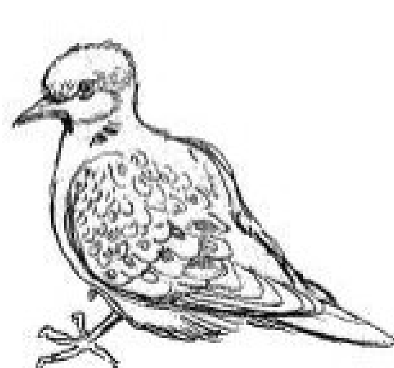


După ce v-ați familiarizat cât de cât cu desenul în tuș, încercați acum un peisaj în care puteți folosi atât peniță și tuș, cât și creion sau cărbune. Un fel de imagine dintr-un amestec de medii. Aici este un peisaj relativ ușor, cu dealuri mari care se reflectă în apa de lângă, cu un cer înnorat deasupra. Folosiți creionul sau cărbunele pentru a estompa norii (puteți estompa mărcile făcute cu creionul sau cărbunele cu un șervețel, pentru un efect foarte fin) și apoi desenați cu penița contururile munților și reflecțiile cele mai puternice pe ei. Acoperiți unele dintre zonele mai întunecate cu tuș, dar nu supraîncărcați. Luați din nou creionul sau cărbunele, adăugați tonalități pe zonele mari întunecate și întindeți-le din nou cu șervețelul pentru a obține un efect delicat. Tușele trasate cu penița vor trebui dublate de mărci intense în creion, de asemenea și în alte locuri unde nu se suprapun cu forma de bază. În final, partea cea mai luminoasă a apei reflectorizante poate fi și ea estompată cu ajutorul unui creion sau a unui cărbune.

Folosiți o peniță grafică normală de 0,1 sau un marker foarte subțire sau dacă doriți ca desenul să rămână așa și să nu-l mai prelucrați ulterior, folosiți un marker mediu de 0,3 sau 0,5.

ANIMALELE

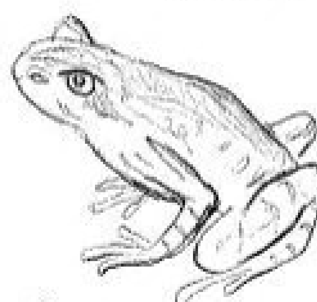
Începeţi cu cele mai simple dintre ele, şi anume cu insectele. Majoritatea insectelor au o structură foarte simplă cu scheletul la exterior, astfel încât le puteţi desena aproape schematic. Dacă au corpuri păroase sau aripi delicate, lucrurile se complică. Observaţi exemplele de aici şi cât de simple par formele. Trecând la păsări, broaşte şi animale precum şerpii, constatăm că şi aici forma de bază este foarte simplă. Studiaţi-le cu atenţie formele în fotografii, desene sau în realitate şi veţi ajunge la aceeaşi concluzie că aceste creaturi au o structură extraordinar de simplă.





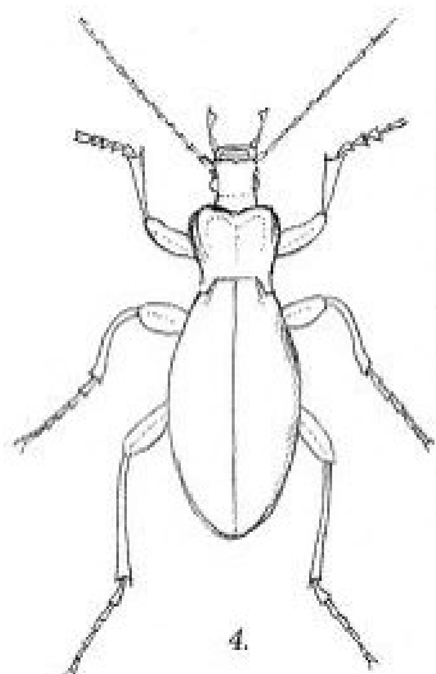
1.

1. Din profil se vede mai bine forma caracteristică a păsărilor.



2.

2. Broasca are o formă triunghiulară turtită privită dintr-o parte, perspectivă din care îi puteţi observa şi picioarele mari din spate.



4.

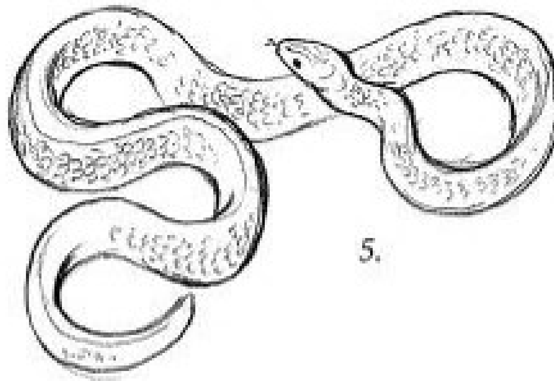
4. Forma unui gândac este în general văzută cel mai bine de sus – vedere care coincide cu perspectiva pe care o avem de cele mai multe ori.



3.

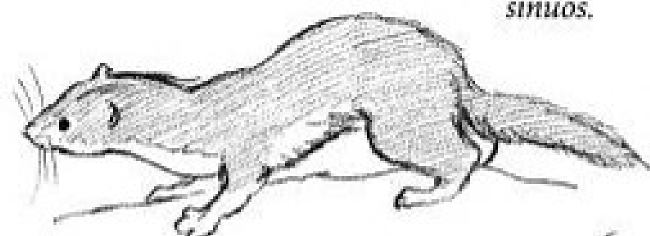
3. Corpul păros al albinei contrastează cu aripile ei delicate şi cu picioarele foarte subţiri.

5. Şarpele este destul de simplu cu excepţia capului, care trebuie modelat cu grijă. Remarcaţi îngroşarea şi subţierea treptate de-a lungul corpului.



5.

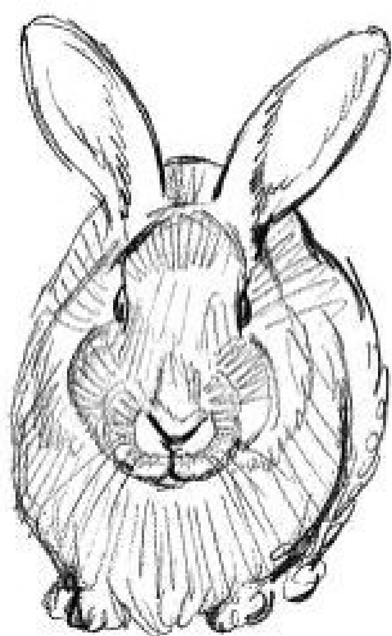
6. Nevăstuica cea suplă are un corp sinuos.

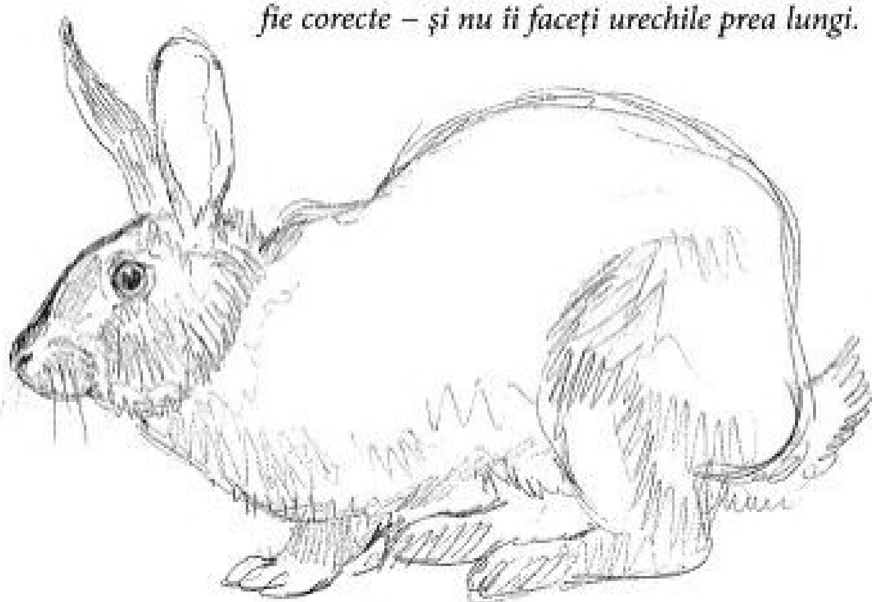


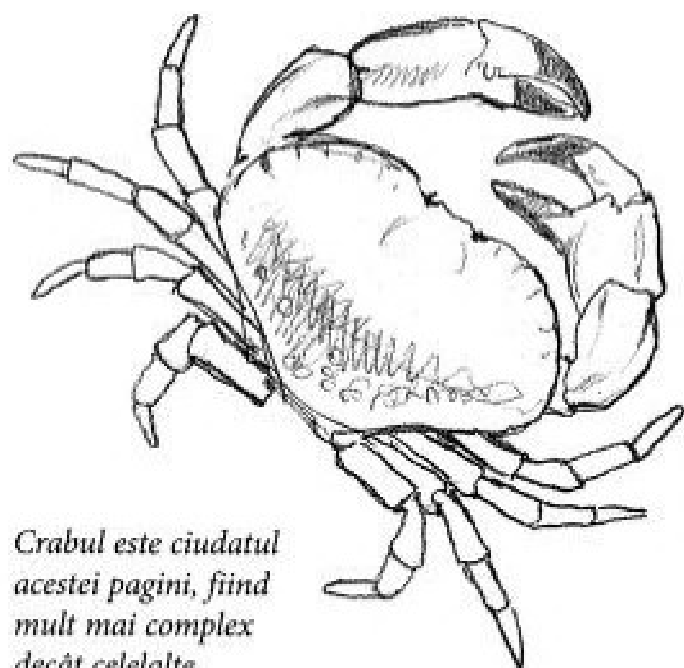
6.

Avansând la animale mai mari, acestea au scheletul ascuns, aşa că va trebui să le ghiciţi structura după forma exterioară, care de multe ori este acoperită de blană. Dacă sunteţi suficient de atent veţi putea simplifica forma de bază a capetelor, corpurilor, urechilor şi picioarelor şi, nu în ultimul rând, a cozilor. După câteva exerciţii veţi şti cum să vă abordaţi subiectul.

Văzut din faţă şi din profil, iepurele are două forme distincte, ambele caracteristice lui. Verificaţi ca proporţiile capului şi corpului să fie corecte – şi nu îi faceţi urechile prea lungi.

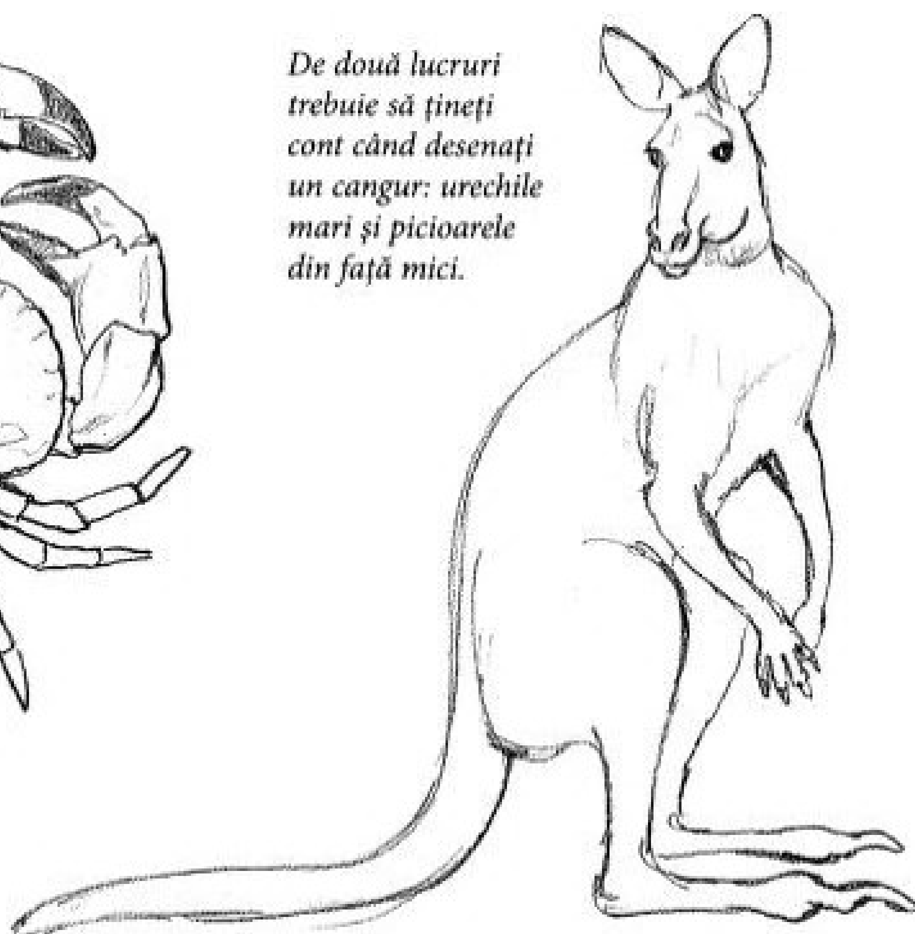






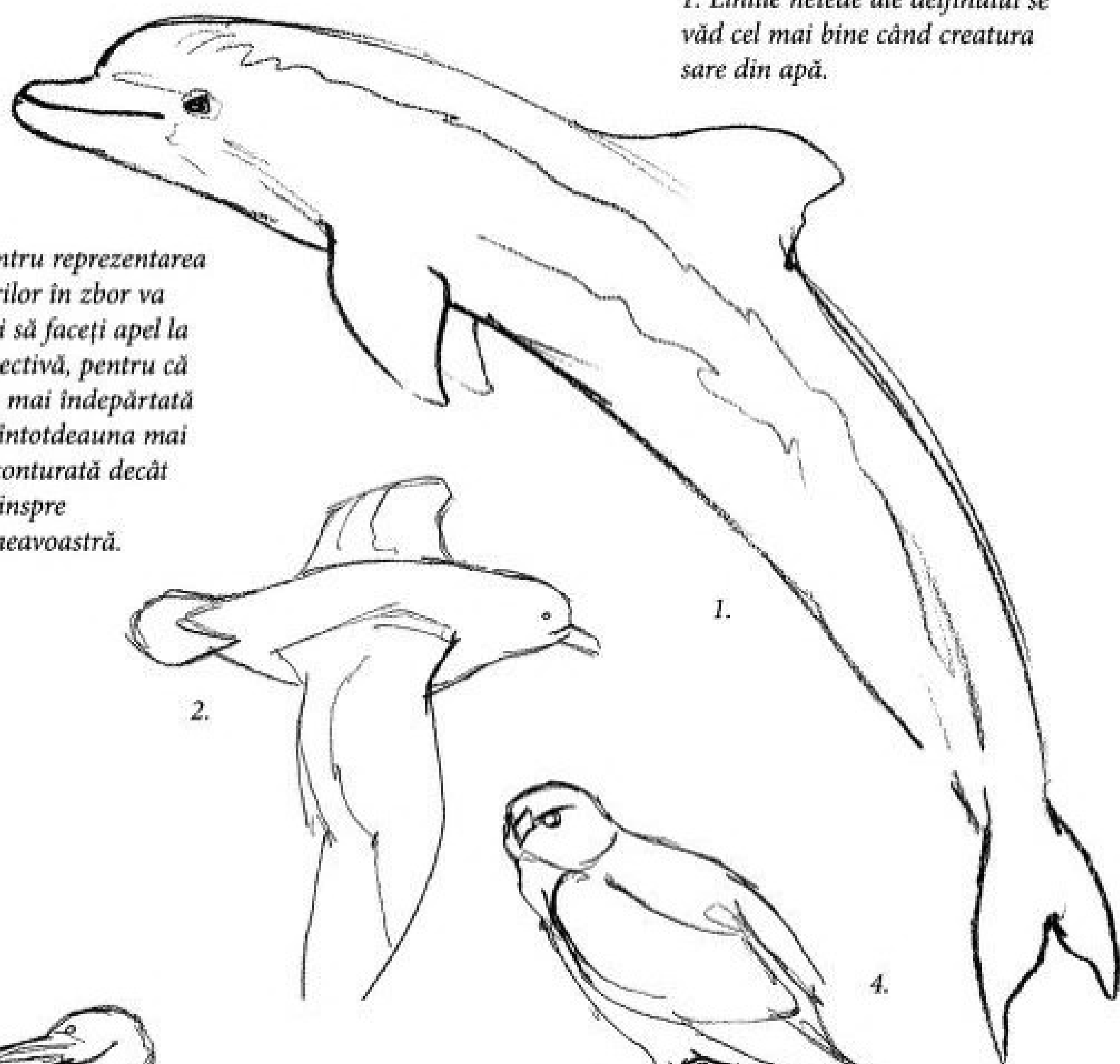
Crabul este ciudatul acestei pagini, fiind mult mai complex decât celelalte exemple. Nu uitaţi să îi număraţi picioarele!

De două lucruri trebuie să ţineţi cont când desenaţi un cangur: urechile mari şi picioarele din faţă mici.



ANIMALE ÎN MIŞCARE

Încercarea de a captura un animal în mişcare reprezintă o cu totul altă poveste. Din fericire, există o mulţime de fotografii şi desene excelente cu animale în acţiune după care vă puteţi ghida şi exersa. Imagini cu păsări în zbor, animale mâncând sau surprinse în timp ce fac ceva, toate vă vor ajuta să vă faceţi o idee foarte clară despre mecanica mişcărilor lor.



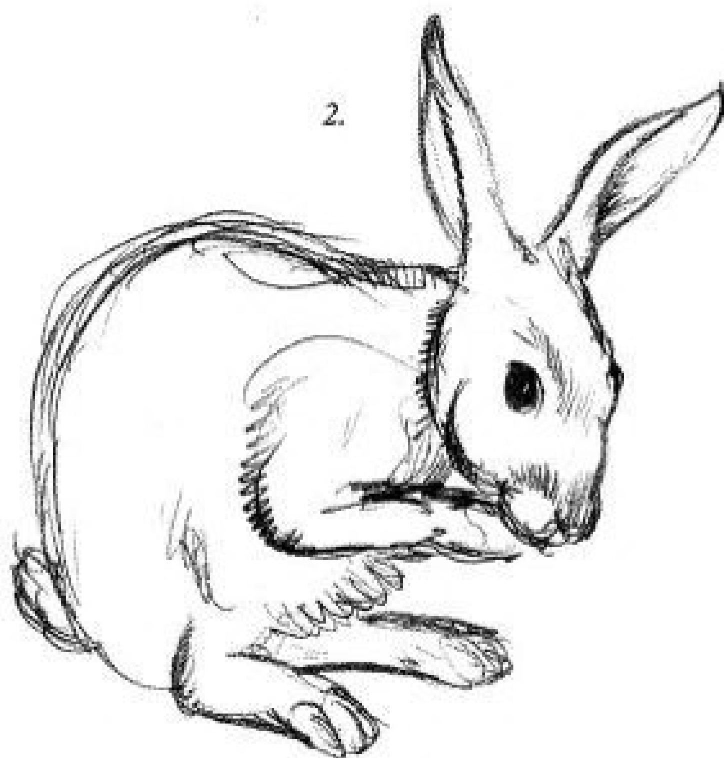
1. Liniile netede ale delfinului se văd cel mai bine când creatura sare din apă.

2. Pentru reprezentarea păsărilor în zbor va trebui să faceţi apel la perspectivă, pentru că aripa mai îndepărtată va fi întotdeauna mai slab conturată decât cea dinspre dumneavoastră.

3. O pasăre marină, alertă dar aşezată.

4. Şi poziţiile statice pot emana un sentiment de alertă, precum în desenul acesta cu şoimul care priveşte ameninţător spre pradă.

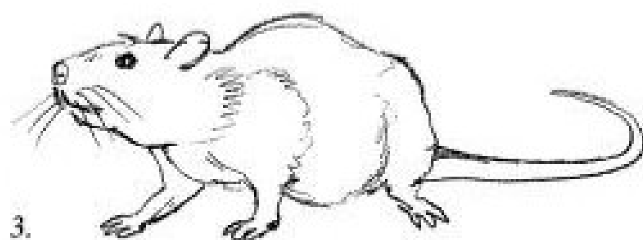
Nu este întotdeauna uşor să obţineţi efectul de mişcare într-un desen, nici măcar dacă veţi copia creatura dintr-o fotografie. Încercaţi să daţi un aspect încordat sau fluid liniilor structurale. Nu ezitaţi să le simplificaţi dacă astfel vor transmite ideea de mişcare. Am folosit această tehnică pentru desenul iepurelui de câmp de mai jos – o haşură uşor nervoasă care să sugereze agitaţia animalului şi viteza cu care o ia la fugă.



1. Un vultur care se pregăteşte să aterizeze, cu aripile întinse. Accentul trebuie pus pe mărimea aripilor în raport cu corpul, pe ciocul scurt şi ameninţător, pe coada ca o vâslă şi pe ghearele desfăcute.



2. Iepure de câmp care se spală, gata să o rupă din loc la cel mai mic semn de pericol.

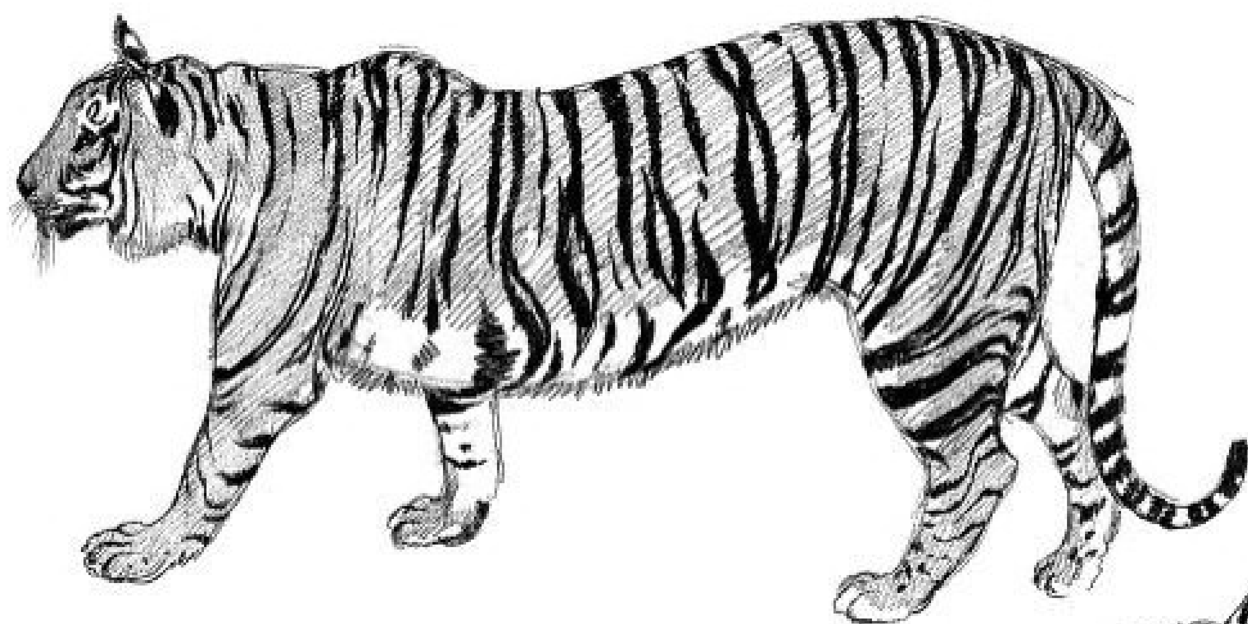


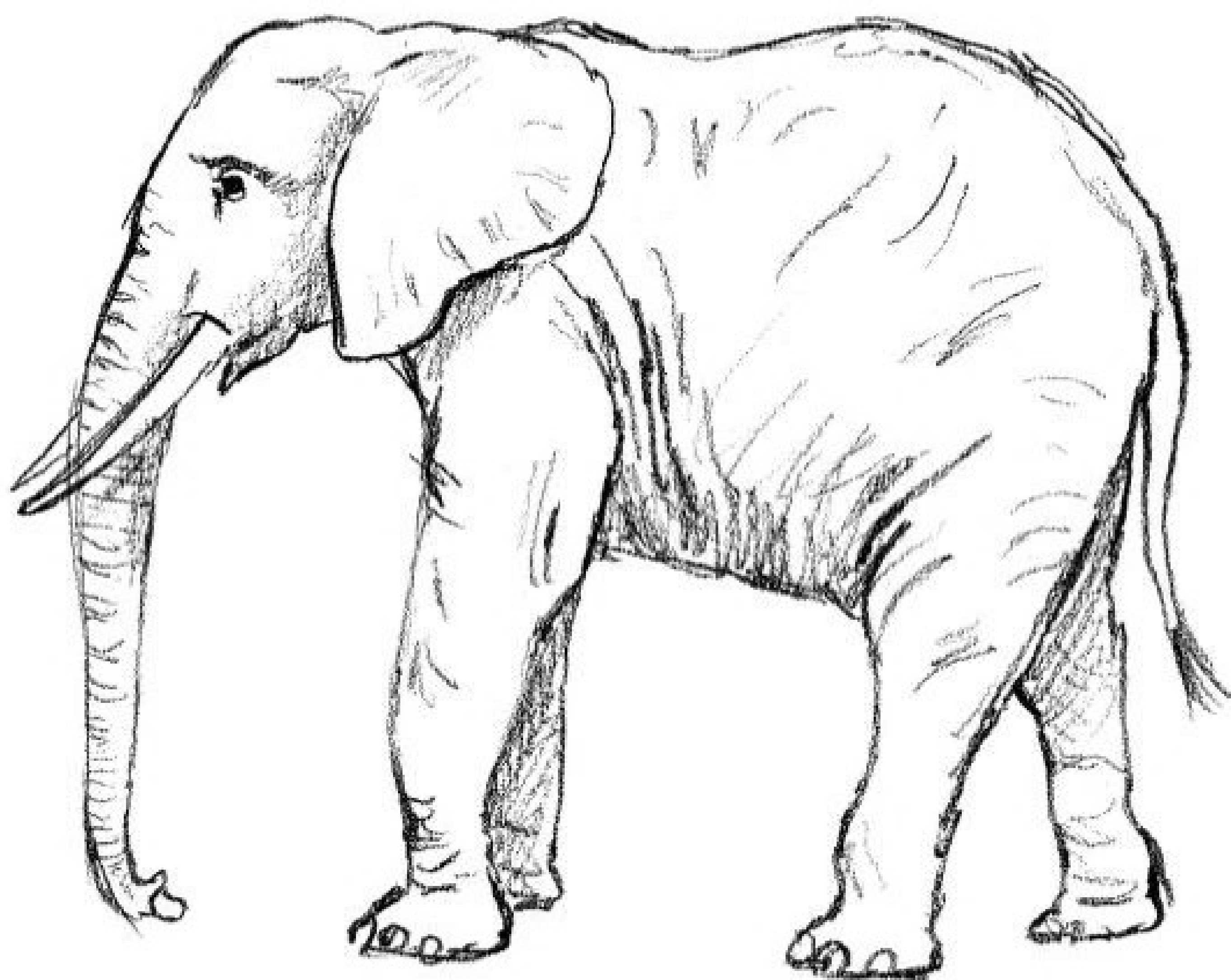
3. Şoarecele cu nasul şi mustăţile care freamătă în timp ce adulmecă, având ochi ca două mărgele, gata să o ia la fugă în orice direcţie.

Nu vă temeţi să simplificaţi formele de bază ale creaturilor pe care le desenaţi. Trataţi-le ca pe orice alt tip de obiecte a căror structură încercaţi să o aşterneţi pe hârtie. Alegeţi o linie care să se potrivească corpului lor; de exemplu, o linie moale şi fluidă pentru blană şi linii întrerupte pentru penele păsărilor.

ANIMALE MARI

În momentul în care decideți să desenați animale mai mari, încercați să redați trăsătura specifică a fiecărei specii. Eu am redat animalele de aici în mai multe moduri. Modelul distinctiv al blănii tigrului îl face să pară un fel de ticălos spilcuit, deși el este cunoscut ca un animal fioros. Elegantul cal, cu forma lui musculoasă și lină și capul impresionant, are un aer poetic și eroic. Uriașul elefant, solid, dar încet, cu pielea lui încrețită și picioarele grosiere și butucănoase – inspiră putere, dar și bunătate, semănând mai degrabă cu un bunic drag.



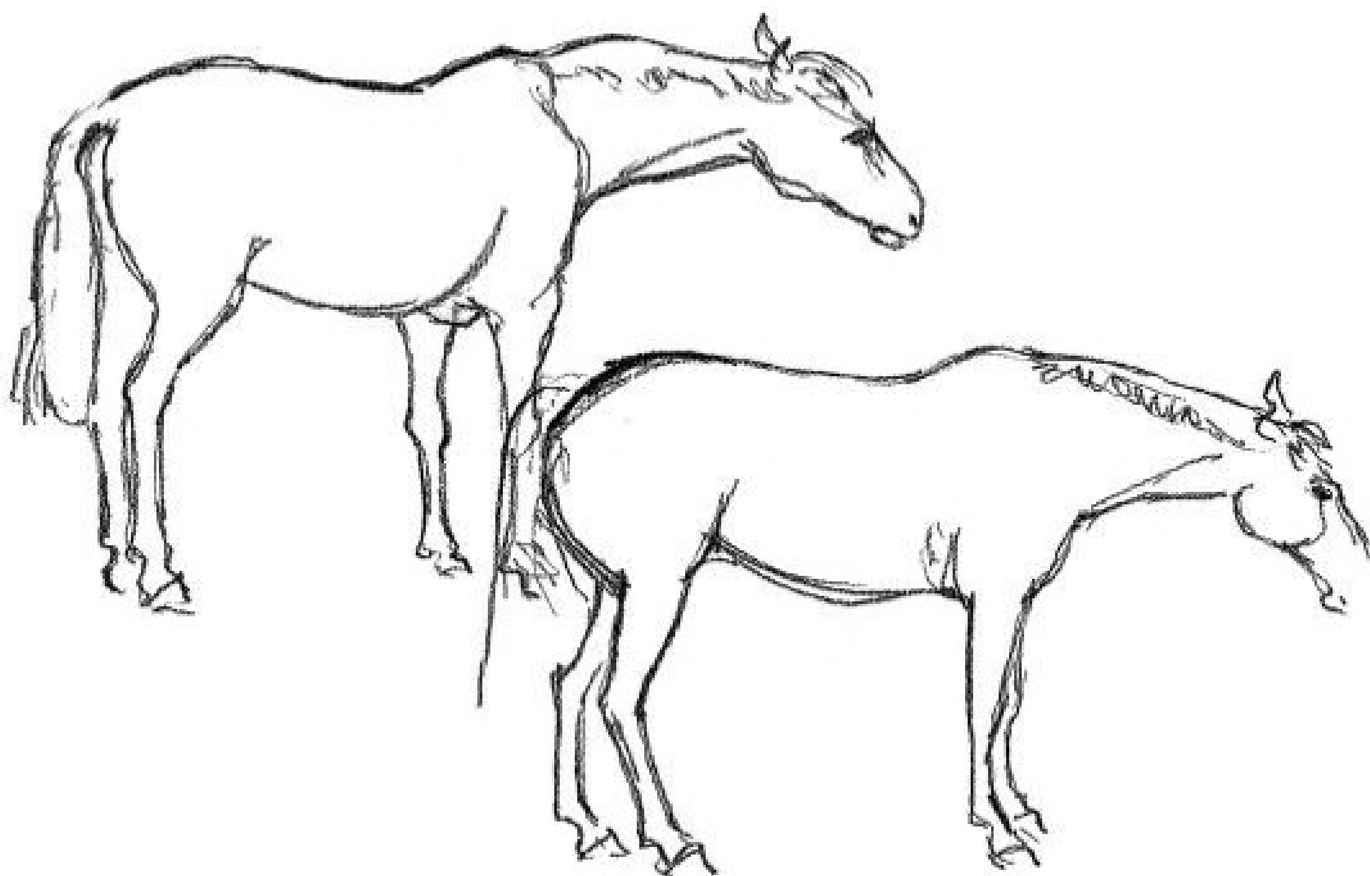


Când aveți de desenat animale de dimensiuni statuare, trebuie să vă asigurați că proporțiile dintre picioare și corp și cap și corp sunt redate cu grijă. Exemplele de aici vă prezintă varietatea de specimene pe care o puteți întâlni. Trupul greoi și vânos al tigrului, cu forma lui sinuoasă și modelul cu dungi, diferă de forma elegantă a calului, de exemplu, cu capul lui alungit, gâtul lung și picioarele subțiri. Elefantul are un aspect mult mai neglijent: corp mare în formă de sac, picioare ca niște butuci, trup umflat și urechi mari și clăpăuge.

Modul în care folosiți creionul vă ajută enorm în obținerea unor texturi diferite. Linii ascuțite și clare de lucru în cazul calului; linii moi, nesigure pentru elefant. Tigrul necesită o abordare situată undeva între aceste două extreme.

DESENAREA CROCHIURILOR

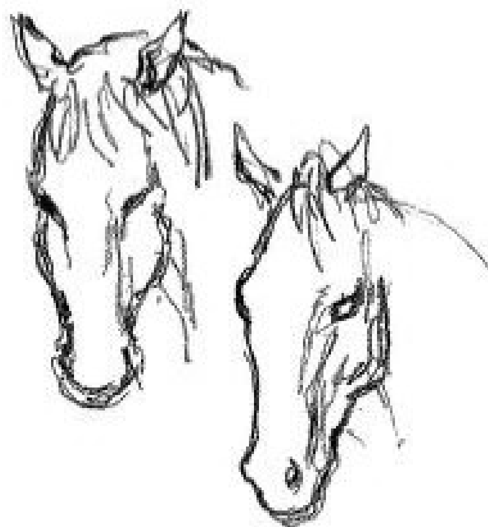
Acum urmează un exercițiu stimulator și desigur mai dificil, care presupune să vă luați caietul de schițe și să vă găsiți drept subiect un animal, de preferință unul care stă locului. Un cal care paște liniștit sau niște animale de la fermă, care sunt pașnice în apropierea oamenilor, vă vor oferi ocazia să vă exersați abilitățile artistice. Dacă locuiți în apropierea unei ferme, a unei grădini zoologice, ați putea să vă luați jumătate de zi liberă din când în când pentru a desena unul sau două animale din cât mai multe unghiuri posibile. Nu vă impacientați dacă încep să se miște, începeți un alt desen. Nu vă faceți griji nici dacă formele nu vă ies bine. Continuați să desenați și să încercați. Rezultatele nu contează. Caietele de schițe au ca scop experimentarea, și cu cât veți exersa mai mult acest gen de exercițiu, cu atât veți fi un desenator mai bun.



Am schițat formele cu linii lejere și curgătoare și nu mi-am pus problema să finalizez desenul. De îndată ce calul și-a schimbat poziția, am început un nou desen, uneori am putut desena câteva secunde, alteori câteva minute.

Imaginile de aici au fost preluate dintr-un caiet de schițe din care am folosit cam zece pagini pentru a desena un cal lăsat liber pe un câmp. Nu am reușit să termin niciun desen, dar nu asta era ideea. De fiecare dată când s-a mișcat și s-a așezat într-o altă poziție am început un alt desen.

Acest exercițiu este nemaipomenit pentru exersarea coordonării dintre ochi și mână. Mai important este că nu vă lasă timp să conștientizați exact ce faceți.



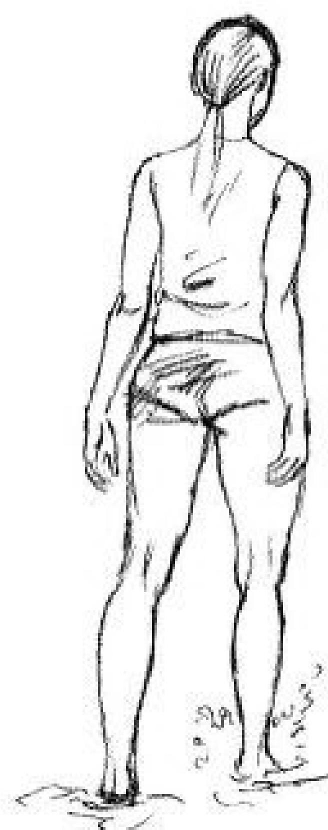
M-am concentrat în special pe redarea exactă a proporțiilor corpului și a picioarelor. Doar în momentul în care desenezi un animal din toate unghiurile începi să înțelegi care este forma lui de bază.

Desenarea corpului omenesc și construcția portretului

Corpul omenesc este cel mai greu, dar, totodată, cel mai grozav subiect de desenat și nu există vreun artist care să îi fi epuizat complet resursele. Cel mai util v-ar fi să participați la un curs de desen după model viu. Oricum, dacă încercați să învățați singuri, va trebui să fiți disciplinat și foarte atent la detalii. Ca punct de plecare, observați cu mare atenție oamenii: felul în care se mișcă, stau jos sau în picioare, cum arată în diferite lumini și din diferite unghiuri. Cei mai mari artiști plastici au studiat structura umană pe parcursul întregii lor vieți și tot nu au epuizat acest subiect, iar acum a venit și rândul dumneavoastră!

DESENAREA CORPULUI OMENESC

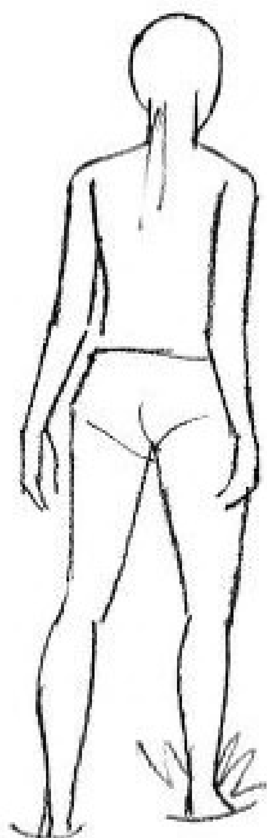
Înainte de a trece efectiv la treabă, consultați din nou diagramele cu proporțiile corpului omenesc pentru a vă reîmprospăta memoria cu noțiunile de bază (a se vedea paginile 34–35). Acum găsiți imagini cu oameni în diferite posturi naturale și încercați acest exercițiu.



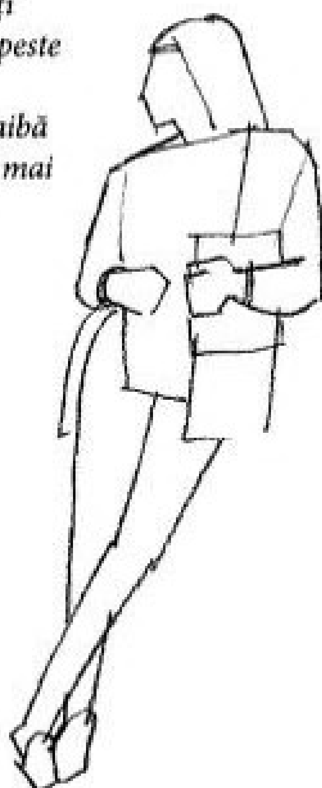
Trasați cu grijă contururile siluetelor alese.

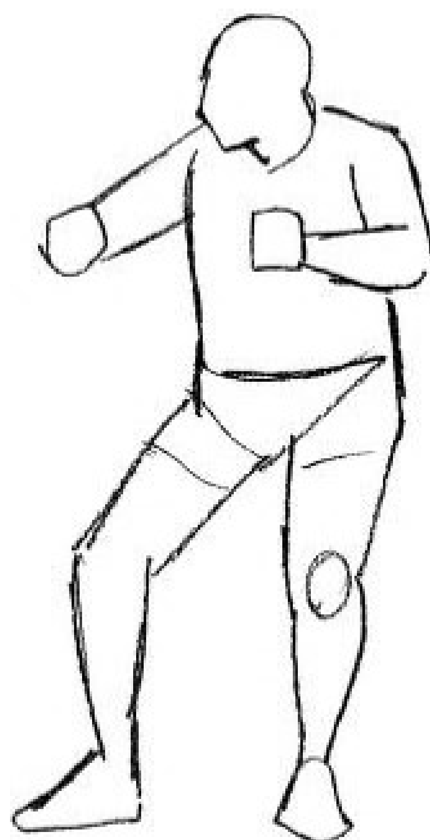




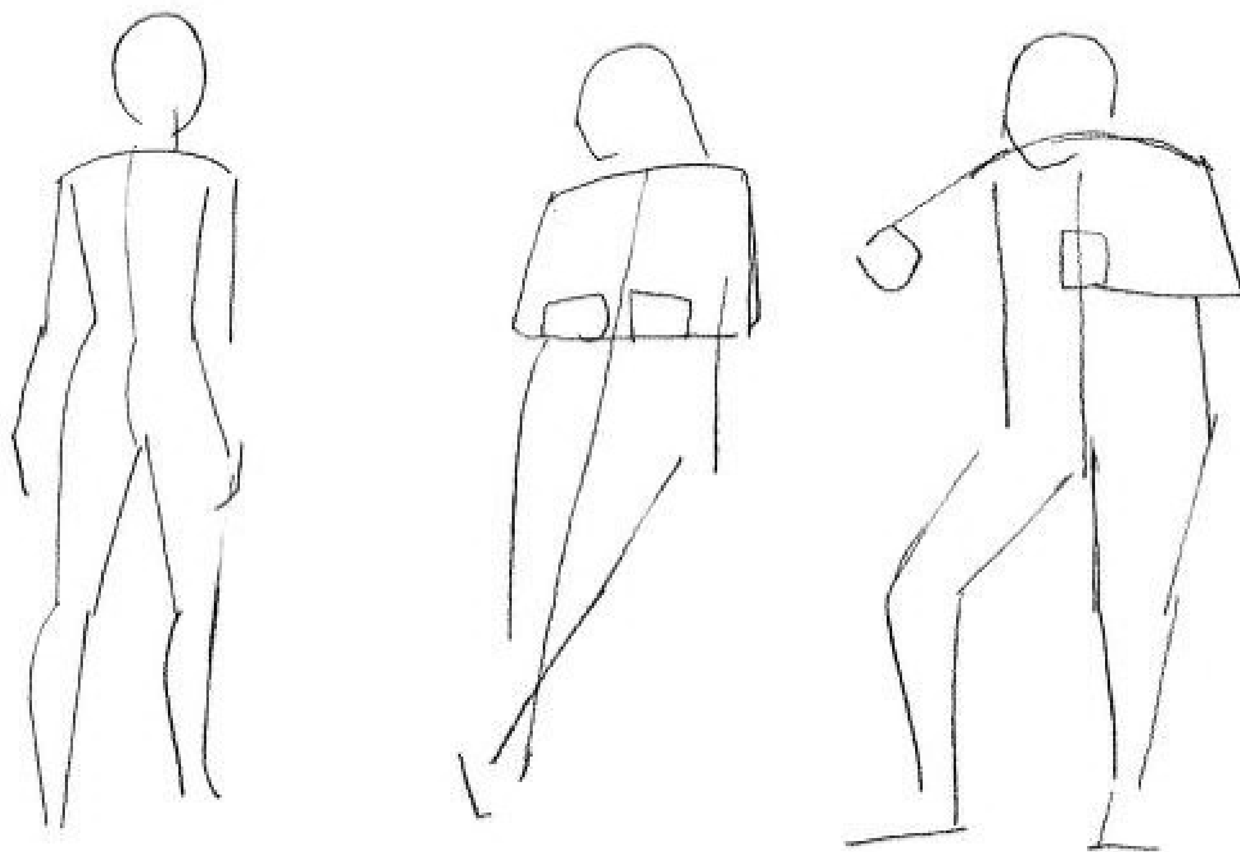


Acum trasați contururile peste pentru ca siluetele să aibă o formă cât mai simplă.





Modalitatea aceasta de a desena vă arată cum să abordați desenarea corpului cu linii foarte simple care să descrie poziția siluetei, după care să construiți gradual o structură mult mai solidă în jurul acestor linii, până când corpul capătă o formă completă.



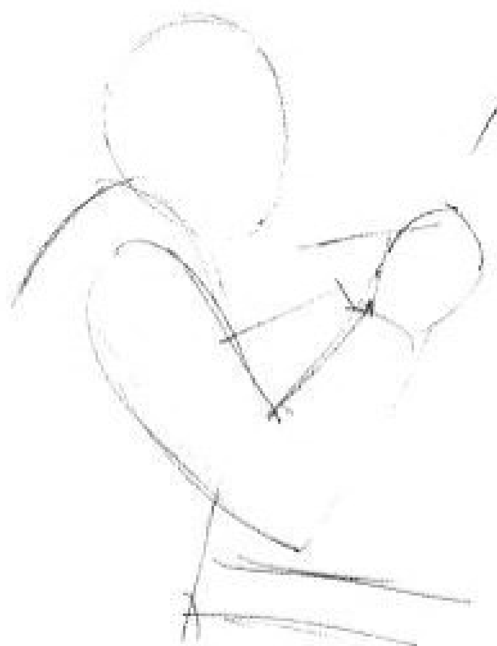
Acum trasați liniile peste cea de-a doua imagine, adăugând doar liniile absolut esențiale reprezentării mișcării corpurilor. Trageți o linie centrală pe fiecare corp, desenați linia de bază a umerilor, forma de bază a capului și apoi linii foarte simple pentru brațe și picioare.

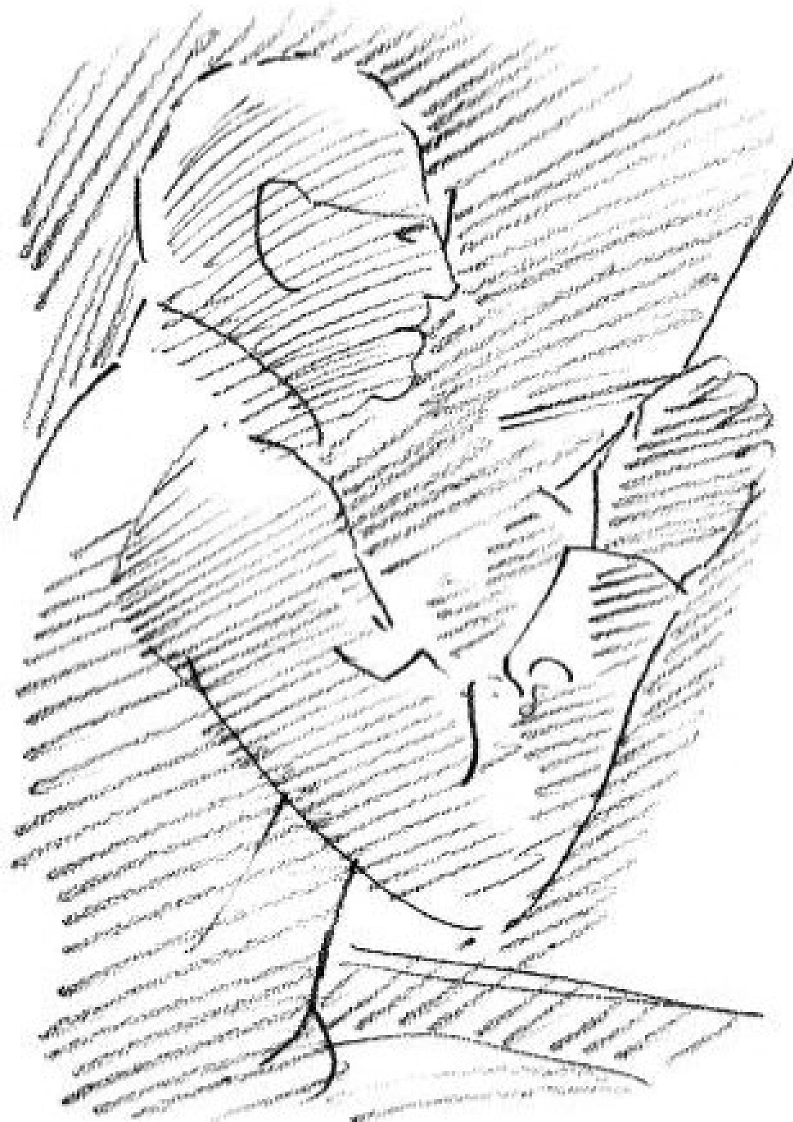
Nu mai includeți și alte detalii. În exemplele mele puteți vedea că pentru fiecare corp capul este reprezentat doar de o formă rotunjită, iar linia care traversează bustul și picioarele are rolul de a transmite postura. Reduceți desenele la liniile absolut esențiale, la fel cum am procedat și eu.

După ce v-ați redus siluetele la aceste forme simple, construiți-le din nou până când obțineți formele de pe copiile originale. Metoda este exact aceeași cu cea descrisă aici. Nu trebuie decât să o reluați în sens invers. Începeți prin a trasa liniile peste ultimul desen.

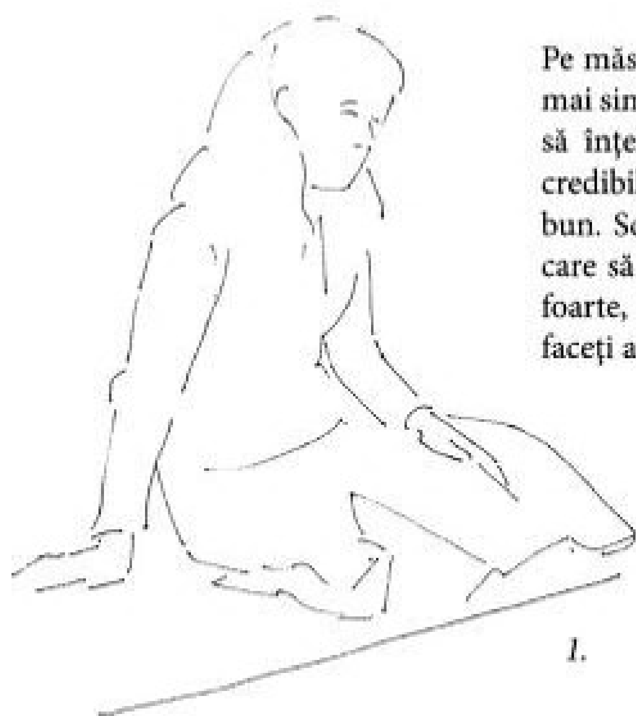
DESENAREA DUPĂ MODEL VIU

După ce aţi repetat de câteva ori exerciţiul precedent şi aţi căpătat o oarecare încredere, ar trebui să fiţi pregătit să desenaţi o persoană în carne şi oase. Rugaţi câteva persoane să vă pozeze aproximativ douăzeci de minute. Abordaţi-vă subiecţii exact cum aţi învăţat în exerciţiul anterior.





Desenaţi forma de bază, trasaţi liniile directoare pentru mişcare şi postură, apoi încercaţi să umpleţi puţin desenul şi nu vă faceţi griji în privinţa detaliilor.



Pe măsură ce treceți cu silueta prin toate stadiile – de la cea mai simplă formă la o siluetă mult mai detaliată –, veți începe să înțelegeți ce trebuie să faceți pentru ca desenul să fie credibil. Cu cât faceți mai multă practică, cu atât veți fi mai bun. Scopul dumneavoastră este să puteți reproduce siluete care să semene cât de cât cu modelul. Limitați-vă la desene foarte, foarte simple, așa cum am făcut și eu. Încercați să faceți astfel de desene cel puțin o dată pe săptămână.

1. Construiți formele de bază.

1.



2. Adăugați foarte puține detalii formelor de bază pentru fiecare parte a corpului, dar nu le trasați prea ferm. Experimentați cu mai multe medii: creion, peniță sau cărbune.

2.

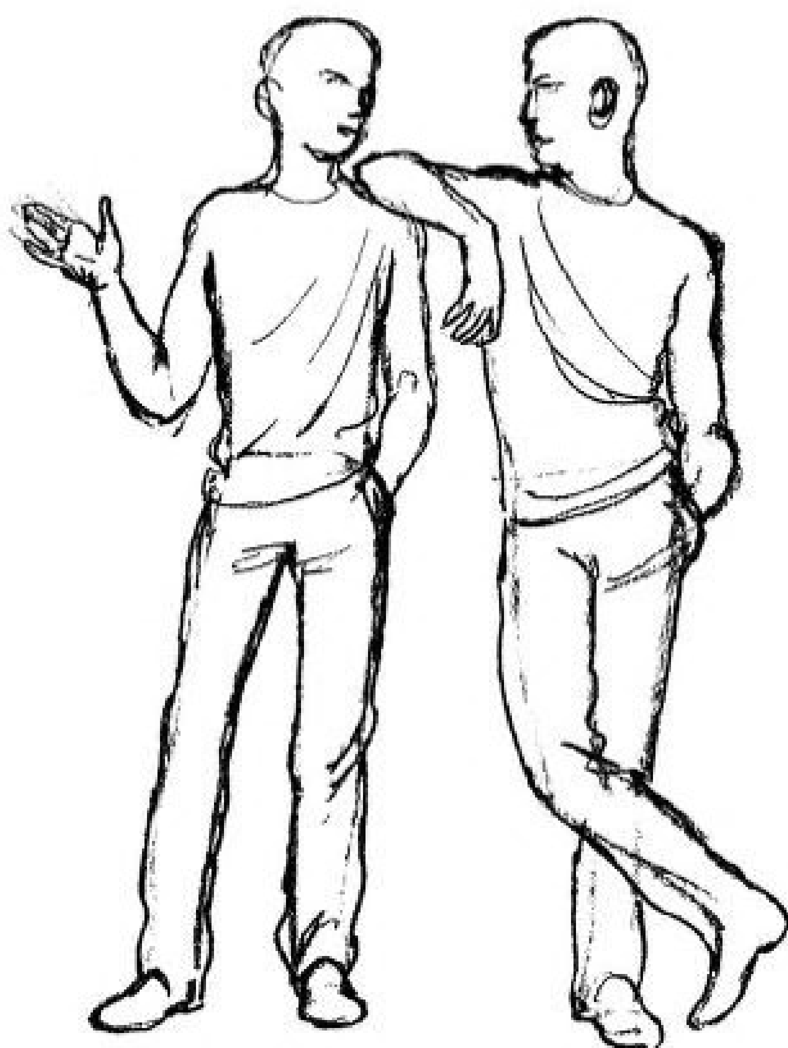
Deși puteți desena cât de mult doriți, e o idee bună să vă opriți înainte de a desena fiecare protuberanță, rid sau adâncitură. Scopul simplificării face parte dintr-o lecție foarte valoroasă care vă va ajuta să desenați frumos.

STUDIEREA DIFERITELOR POSTURI

Acum încercaţi să desenaţi după fotografii sau modele, căutând să captaţi diferite tipuri de posturi. Dacă puteţi găsi nişte fotografii cu diferite posturi active sau statice, folosiţi-le întâi pentru a le trasa conturul şi apoi copia, ţinând originalul lângă dumneavoastră drept referinţă.

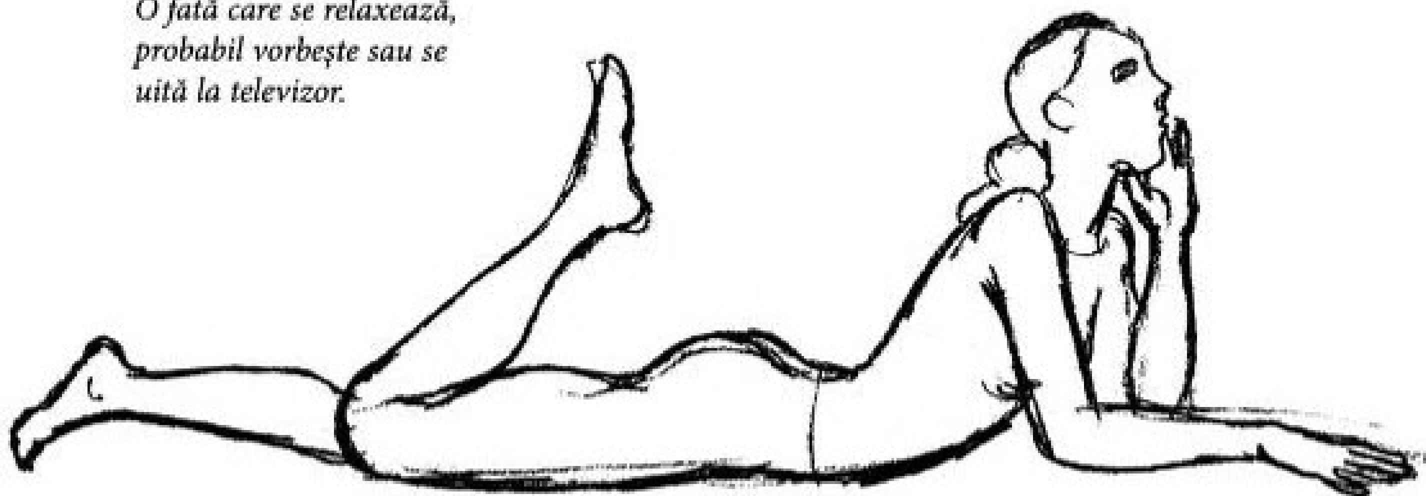
Obişnuiţi-vă să vă uitaţi la întreaga formă, inclusiv la formele membrelor, pentru a înţelege conturul general. Cu cât găsiţi mai multă diversitate în aceste schiţe, cu atât mai bine. Obişnuiţi-vă să vă mişcaţi cu rapiditate, dar studiaţi îndeaproape liniile esenţiale ale siluetelor. Ţin din nou să vă atrag atenţia să nu vă pierdeţi în detalii. În acest stadiu nu sunt importante.

Schiţele de aici au rolul de a vă inspira să găsiţi şi alte posturi.



Tineri stând de vorbă.

O fată care se relaxează, probabil vorbeşte sau se uită la televizor.





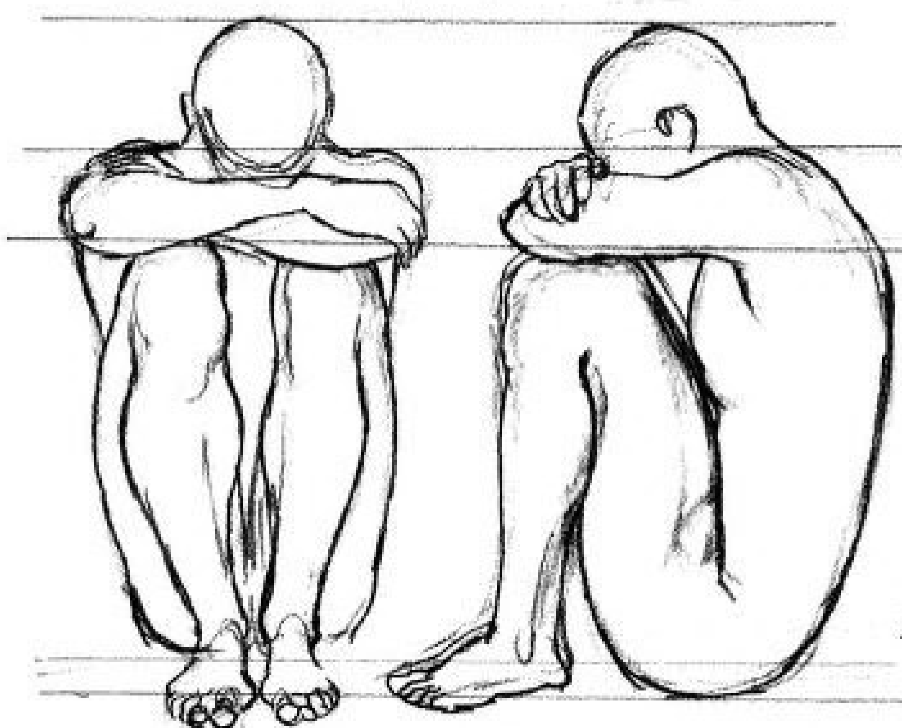
O fată dansând.

Îndrăgostiți îmbrățișându-se.

După ce ați conturat un personaj într-o poziție oarecare după o fotografie, încercați să copiați din nou același personaj direct de pe fotografie. Așezați primul contur peste copie și remarcați diferențele. Acest exercițiu este util pentru a vă atrage atenția asupra inadvertențelor. Repetați exercițiul cu aceeași fotografie până când cele două variante vor semăna atât de mult, încât nu le veți mai putea deosebi.

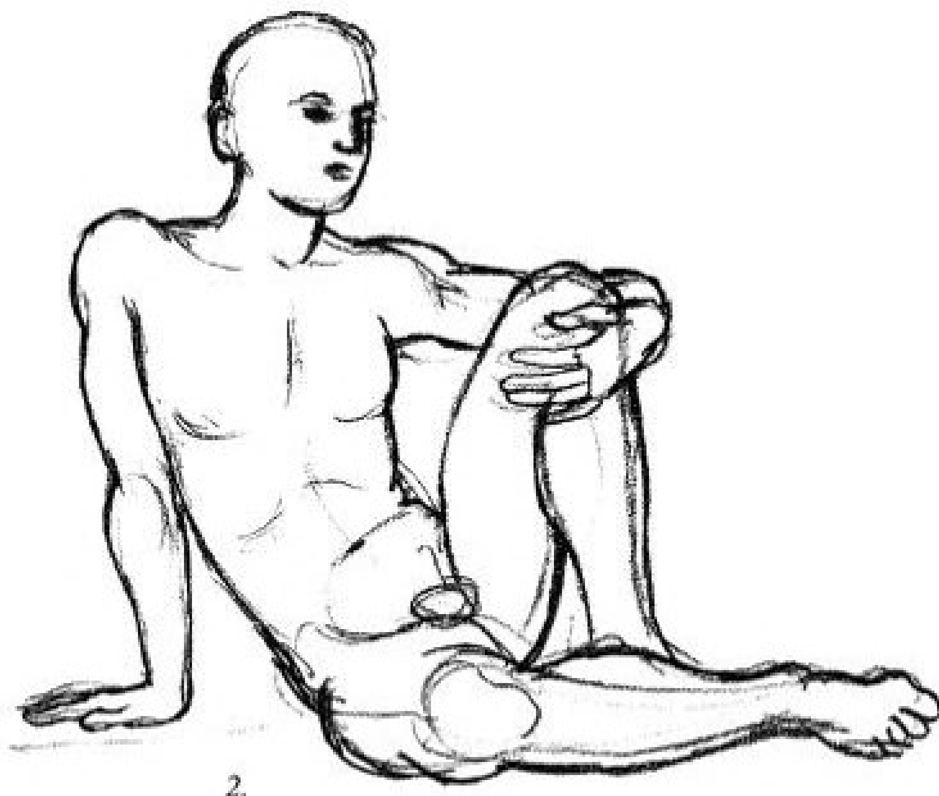
POSTURI ÎN PRIM-PLAN

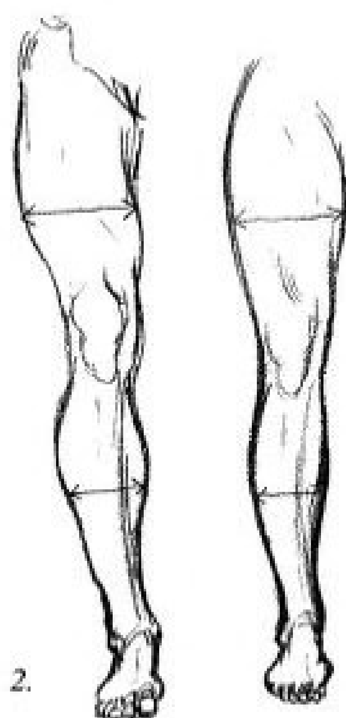
Acum vom începe să studiem modul în care corpul și forma se schimbă în diferite posturi. Puteți ruga pe cineva să se așeze în diverse poziții pe care să le studiați îndeaproape.

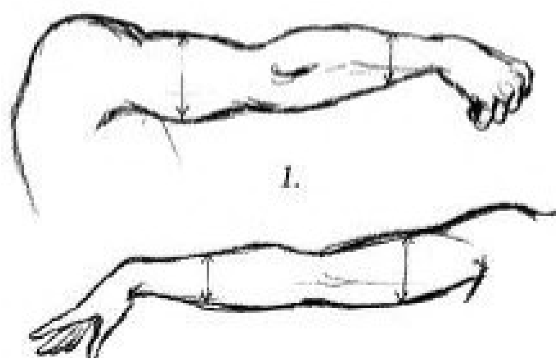


1. Priviți acest desen cu un bărbat care stă ghemuit cu genunchii la piept, astfel încât corpul lui are o formă compactă. Remarcați modul în care puteți măsura coapsele și partea de jos a picioarelor separat și apoi să le măsurați împreună și compara cu bustul. Observați modul în care brațele se mulează atât de uniform unul pe celălalt. Am adăugat câteva linii care să sublinieze caracterul compact al posturii.

2. În această postură mult mai relaxată s-a făcut apel la procedeul de racursi pentru ca desenul să fie reușit. Un picior și un braț au fost scurtate pentru a crea efectul că membrul se îndreaptă spre privitor.



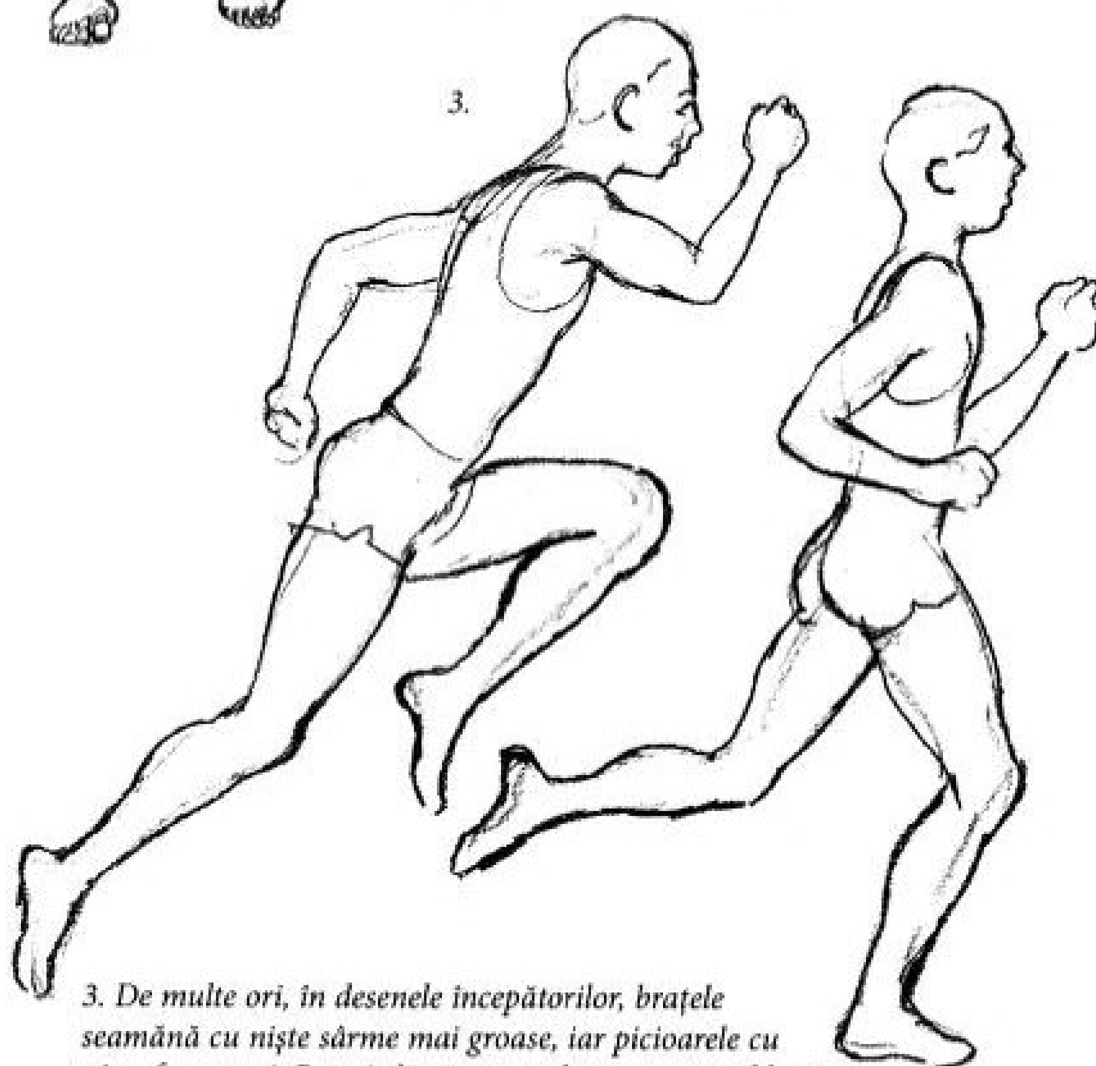




PUNCTE DE REMARCAT

1. Partea de sus a brațului este mai groasă decât antebrațul. Încheietura este cea mai subțire parte a brațului, precum și cea mai îndepărtată de bust.

2. Partea de sub genunchi a piciorului este în general mai subțire decât partea de deasupra genunchiului. Cea mai subțire parte a piciorului, glezna, este cea mai depărtată de bust.



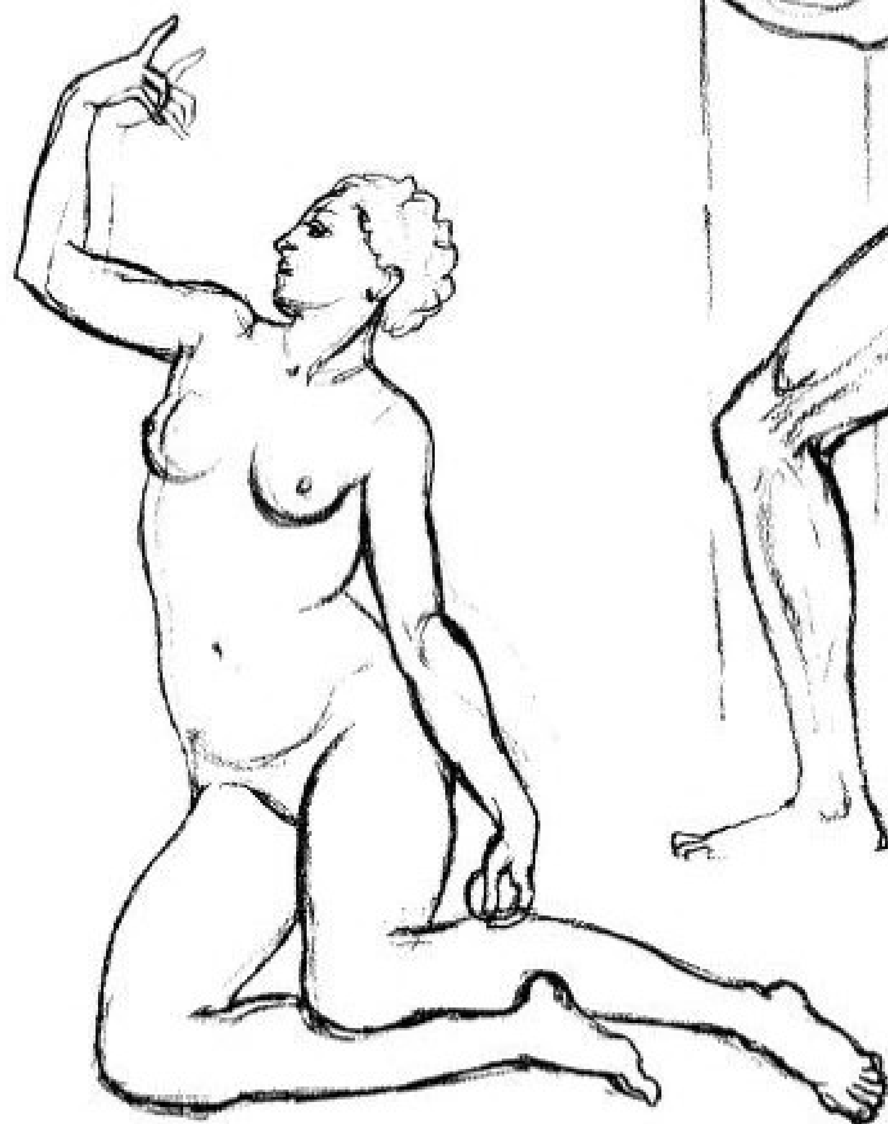
3. De multe ori, în desenele începătorilor, brațele seamănă cu niște sârme mai groase, iar picioarele cu niște furtunuri. Puteți elimina complet această problemă dacă țineți cont de cum variază grosimea membrelor. Zonele bicepșilor, umerilor, coapselor și pulpelor sunt, în general, cele mai cărnoase și mai pronunțate.

NUDUL

Posturile clasice vă ajută extraordinar să desenați anatomia femeii și a bărbatului. Încercați să vă faceți copii imprimate după aceste două exemple și apoi exersați după ele. Dacă alocați suficient timp pentru reprezentarea corectă a tuturor formelor, atunci exercițiul vă va ajuta enorm.

Postura de supraom a acestui tânăr bine clădit a fost preluată dintr-o reclamă pentru un parfum la modă. Este o postură clasică pe care o veți găsi de multe ori în fotografii ale statuilor neoclasice grecești sau romane, surse excelente pentru nuduri.

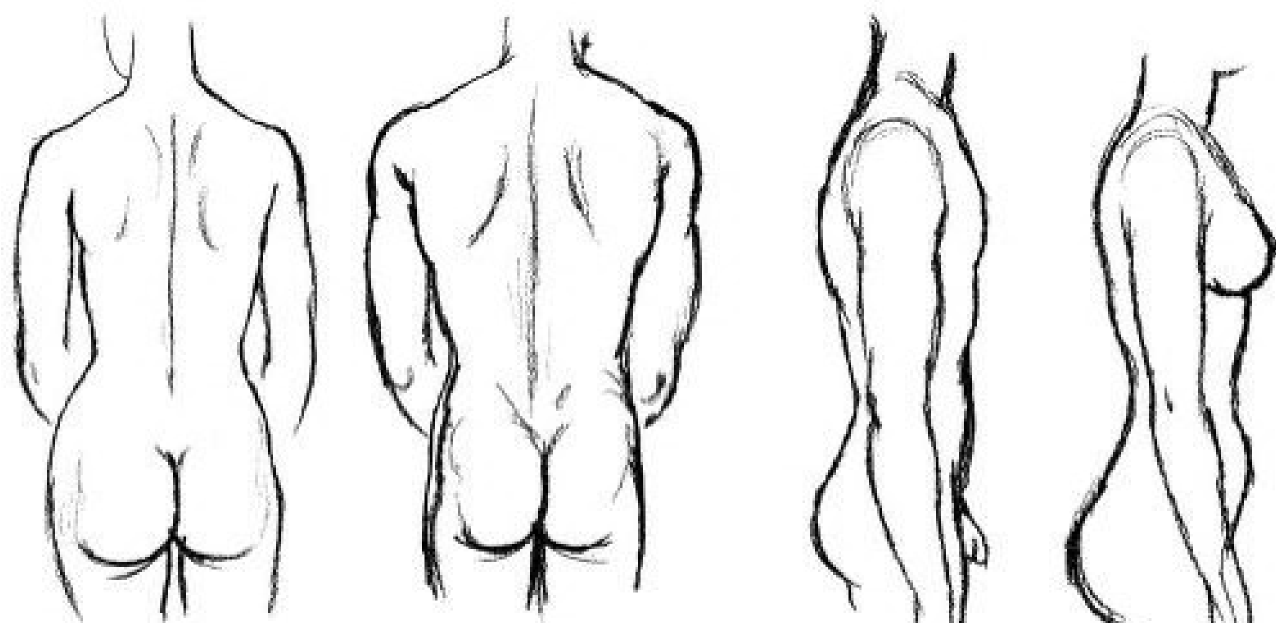




Acest personaj elegant care stă așezat este o reproducere parțială după tabloul Venus, Cupidon, timpul și nebunia *al pictorului florentin Agnolo Bronzino.*

BUSTUL

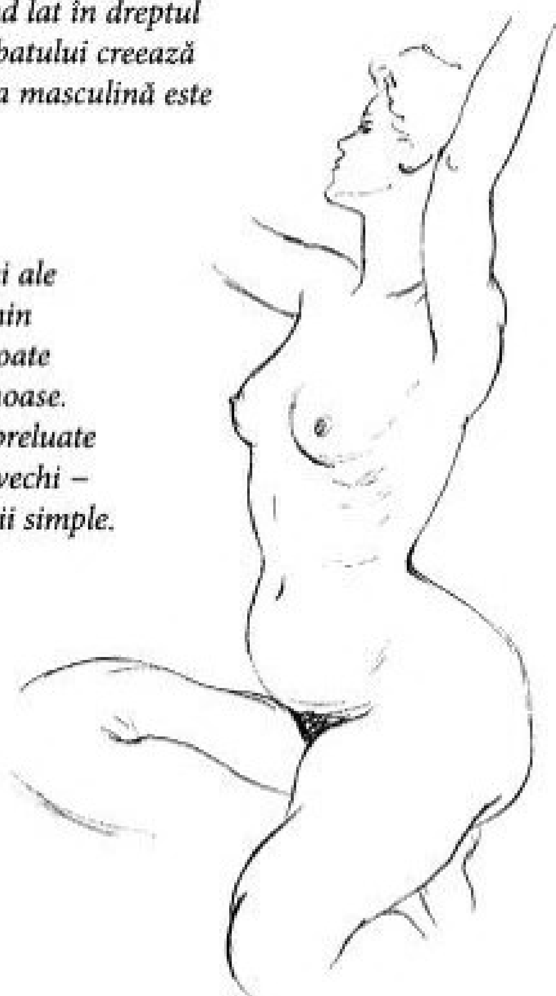
Dacă vreți să redați corect personajele, trebuie să înțelegeți ceva legat de cea mai mare parte a corpului omenesc, bustul sau trunchiul. Este zona care pornește de la umeri până la pubis și nu include capul, brațele și picioarele. Comparați aceste vederi din spate și din față ale bustului de femeie cu cele ale bărbatului. De îndată ce ați reținut diferențele, vă va fi ușor să redați ambele sexe.



Bustul femeii este mult mai rotunjit decât al bărbatului, fiind lat în dreptul șoldurilor, sânilor și al abdomenului. Lățimea umerilor bărbatului creează o formă de pană de la umeri până la talie. În general, forma masculină este mai ascuțită și mai abruptă.

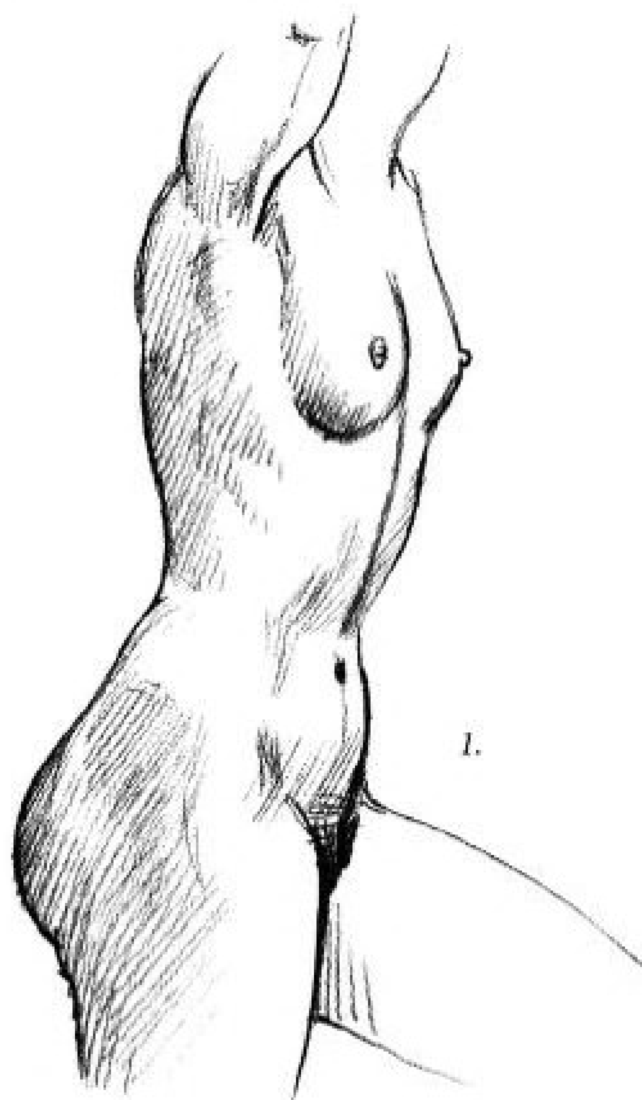


Aceste două versiuni ale nudului clasic feminin prezintă bustul cu toate rotunjimile lui frumoase. Ambele exemple – preluate după niște imagini vechi – sunt realizate cu linii simple.



CORPUL ÎN MIȘCARE

Aceste desene vă ilustrează ce se întâmplă cu corpul omenesc atunci când se rotește, se apleacă sau se întinde. Remarcați aceste modificări, apoi copiați desenele, concentrându-vă pe formele cele mai evidente.



1.



2.



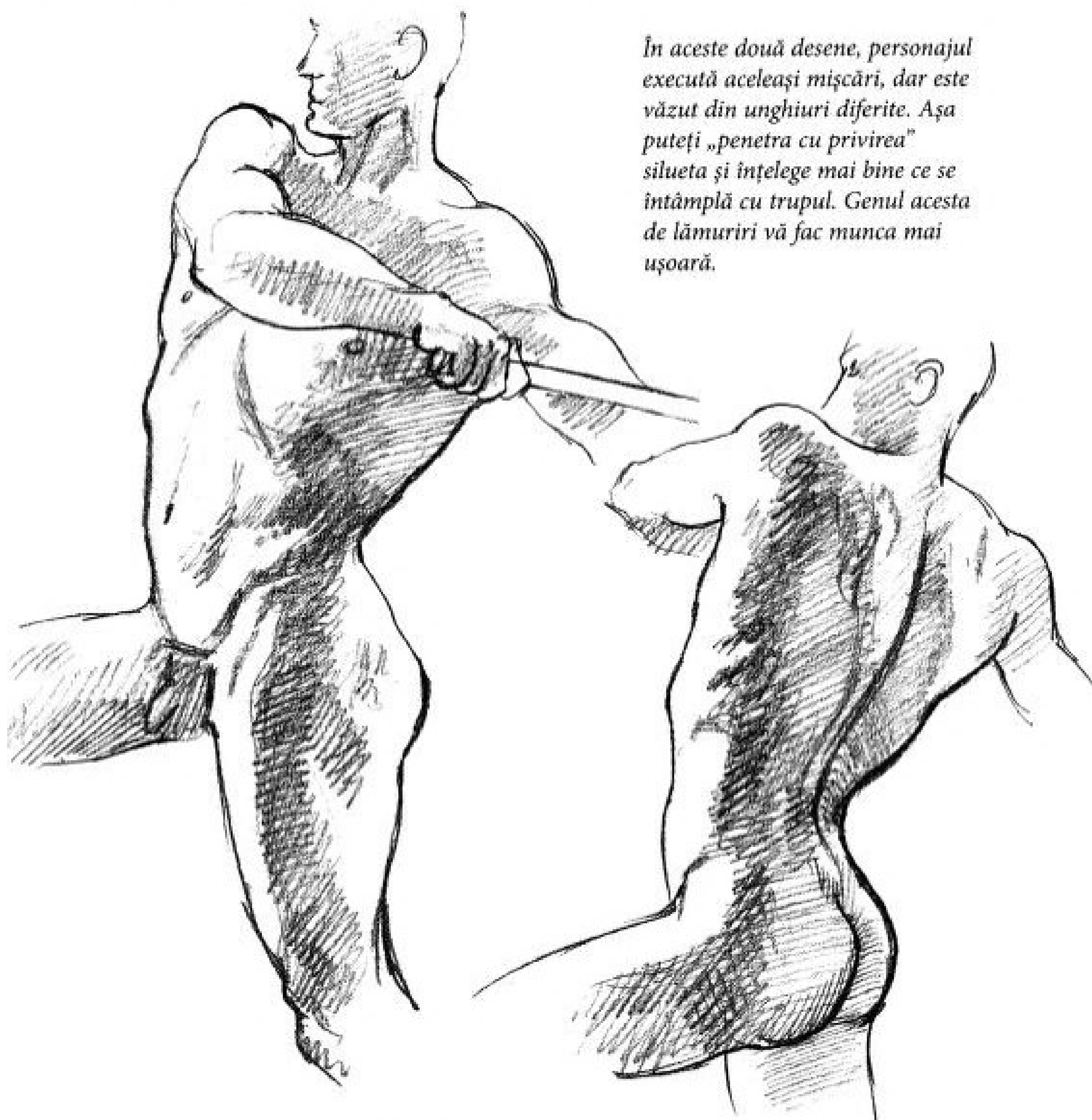
3.

1. Un corp zvelt care se întinde. Observați încordarea mușchilor, aplatizarea stomacului și extensia pe verticală.

2. Cotul rezemat pe genunchi închide silueta într-o figură geometrică interesantă cu unghiuri și volum. Observați cutele de pe abdomen și curbura spatelui în timp ce corpul se răsucește.

3. Corpul așezat și aplecat se poate înscrie într-un pătrat, o formă grosolană din care coastele și șira spinării ies în evidență.

De fiecare dată când desenaţi un personaj în mişcare, ar fi bine să încercaţi şi dumneavoastră postura respectivă pentru a o „testa" personal. Chiar dacă nu executaţi întru totul mişcarea, imaginaţi-vă cum v-aţi simţi dacă aţi face-o. Este de mare ajutor să simţiţi ceea ce desenaţi pentru a aduce un plus de expresivitate muncii dumneavoastră.

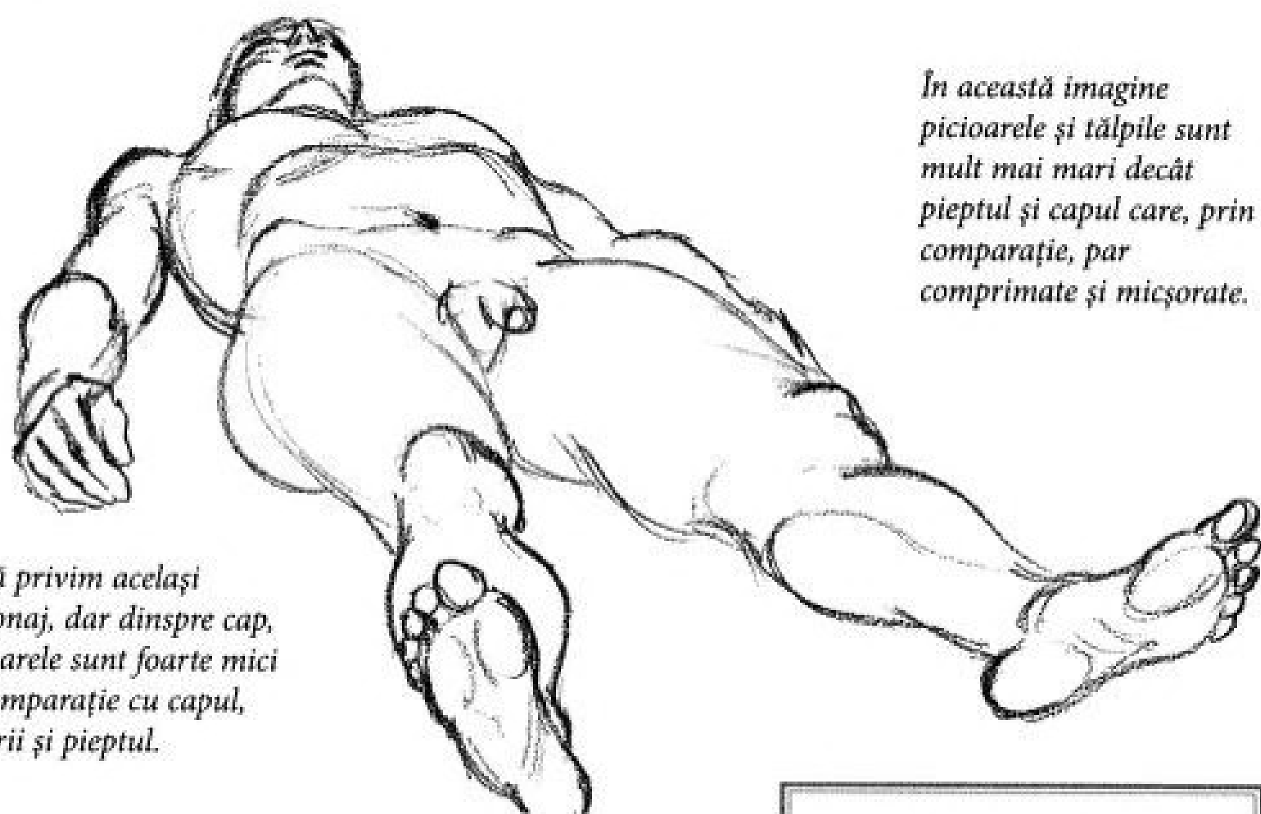


În aceste două desene, personajul execută aceleaşi mişcări, dar este văzut din unghiuri diferite. Aşa puteţi „penetra cu privirea" silueta şi înţelege mai bine ce se întâmplă cu trupul. Genul acesta de lămuriri vă fac munca mai uşoară.

Haşura din aceste desene are doar rolul de a sublinia efectul dimensional al personajului. Încercaţi şi dumneavoastră, fără să vă complicaţi.

RACURSIUL

După cum am văzut mai devreme când am studiat perspectiva, lucrurile care sunt cel mai aproape de noi par să fie proporțional mai mari decât obiectele aflate la distanță. Aceste două desene exemplifică grăitor această afirmație. Din racursi, mărimile reale ale diferitelor părți ale corpului nu mai contează. Aceste mărimi în artă sunt determinate doar de punctul de vedere sau de perspectiva din care sunt privite.



În această imagine picioarele și tălpile sunt mult mai mari decât pieptul și capul care, prin comparație, par comprimate și micșorate.

Dacă privim același personaj, dar dinspre cap, picioarele sunt foarte mici în comparație cu capul, umerii și pieptul.



Procesul de învățare a desenării corpului omenesc necesită mult timp. Să nu vă așteptați să vedeți îmbunătățiri spectaculoase fără să exersați cel puțin o dată pe săptămână. Dacă exersați regulat, veți observa cu siguranță o creștere calitativă a muncii dumneavoastră, fapt care vă va ambiționa să depuneți eforturi și mai mari. În momentul în care veți reuși să redați convingător corpul omenesc, veți sesiza că puteți desena absolut orice mai bine.

PROPORȚIILE CLASICE

Pictura lui Michelangelo care îl reprezintă pe Adam demonstrează în mod cât se poate de vădit cunoștințele de anatomie pe care le avea autorul când a creat o lucrare în care a combinat atât de minunat un trup musculos și puternic cu grația și frumusețea. Dacă îi studiați cu atenție desenele și sculpturile, veți căpăta tot atâtea cunoștințe despre structura corpului omenesc. Lui Michelangelo îi plăcea să reprezinte musculatura personajelor sale, astfel încât siluetele lui sunt clare și ușor de copiat. Dacă nu puteți face rost de nicio reproducere după lucrările lui pe care să o copiați, lucrați după niște ilustrații care se găsesc cu ușurință.



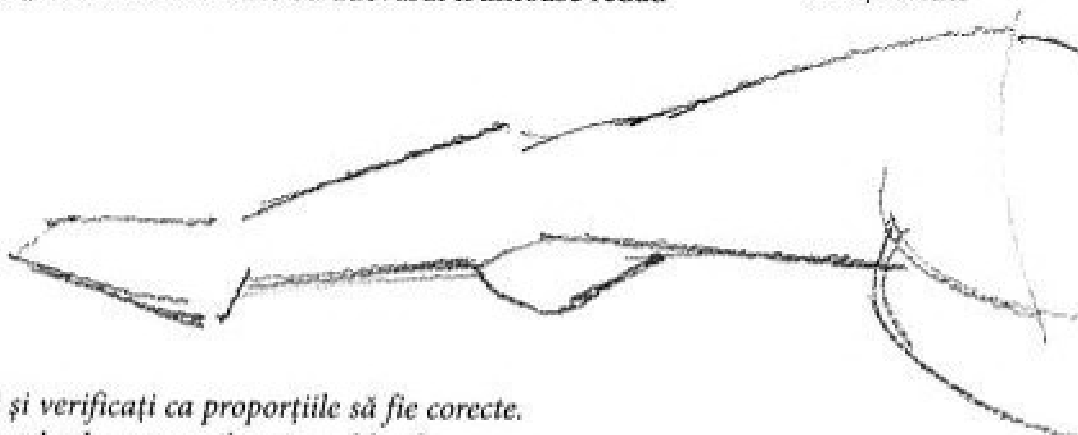
Michelangelo a depus eforturi uriașe pentru a-și găsi niște modele într-adevăr frumoase. În momentul în care învățați să calculați corect proporțiile – trasând conturul sau copiind lucrări de maeștri –, toate chipurile vi se vor părea frumoase. Este adevărat că proporțiile unor modele diferă ca de la cer la pământ de modelul clasic ideal atins de Michelangelo și de alți artiști renascentiști. Cu toate acestea, există întotdeauna unele combinații de forme ale corpului omenesc care încântă privirea și imaginația.

MISIUNE: *ROKEBY VENUS*

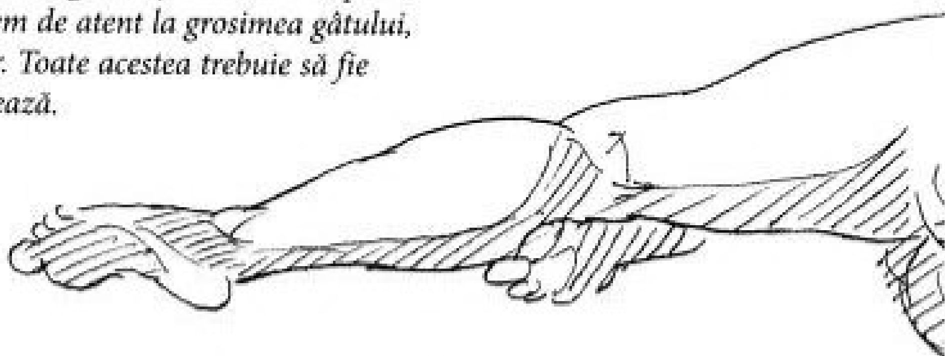
Acum că ați studiat unele posibilități de redare a corpului omenesc într-o sumedenie de poziții, încercați să reproduceți un tablou clasic pictat de Velasquez, *Rokeby Venus* sau *Venus în oglindă*, folosind tonalități pentru a oferi adâncime desenului.

Fiți atent la direcția sursei de lumină, pentru că vă va ajuta să înțelegeți ce se întâmplă cu forma corpului. Începeți foarte simplu și nu vă faceți griji că trebuie să realizați un desen „frumos". Desenele cu adevărat frumoase redau întocmai ce vedeți.

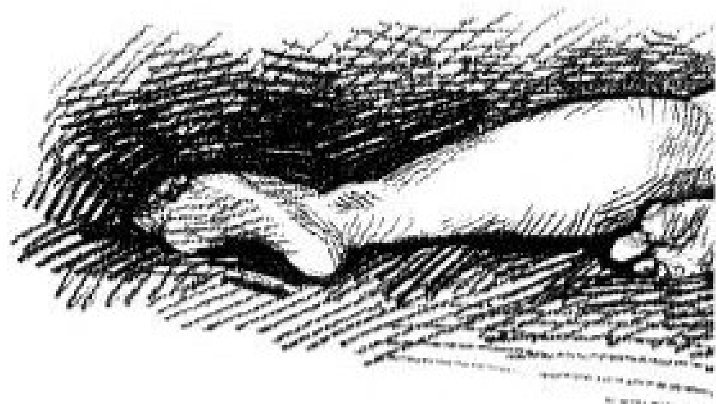
Direcția sursei de lumină



1. Schițați conturul de bază și verificați ca proporțiile să fie corecte. Observați liniile coloanei vertebrale, a umerilor și a șoldurilor. Verificați lățimea trupului în raport cu lungimea și mărimea capului, dar și cu lungimea corpului. Fiți extrem de atent la grosimea gâtului, încheieturilor, gleznelor și genunchilor. Toate acestea trebuie să fie mai înguste decât părțile care le limitează.

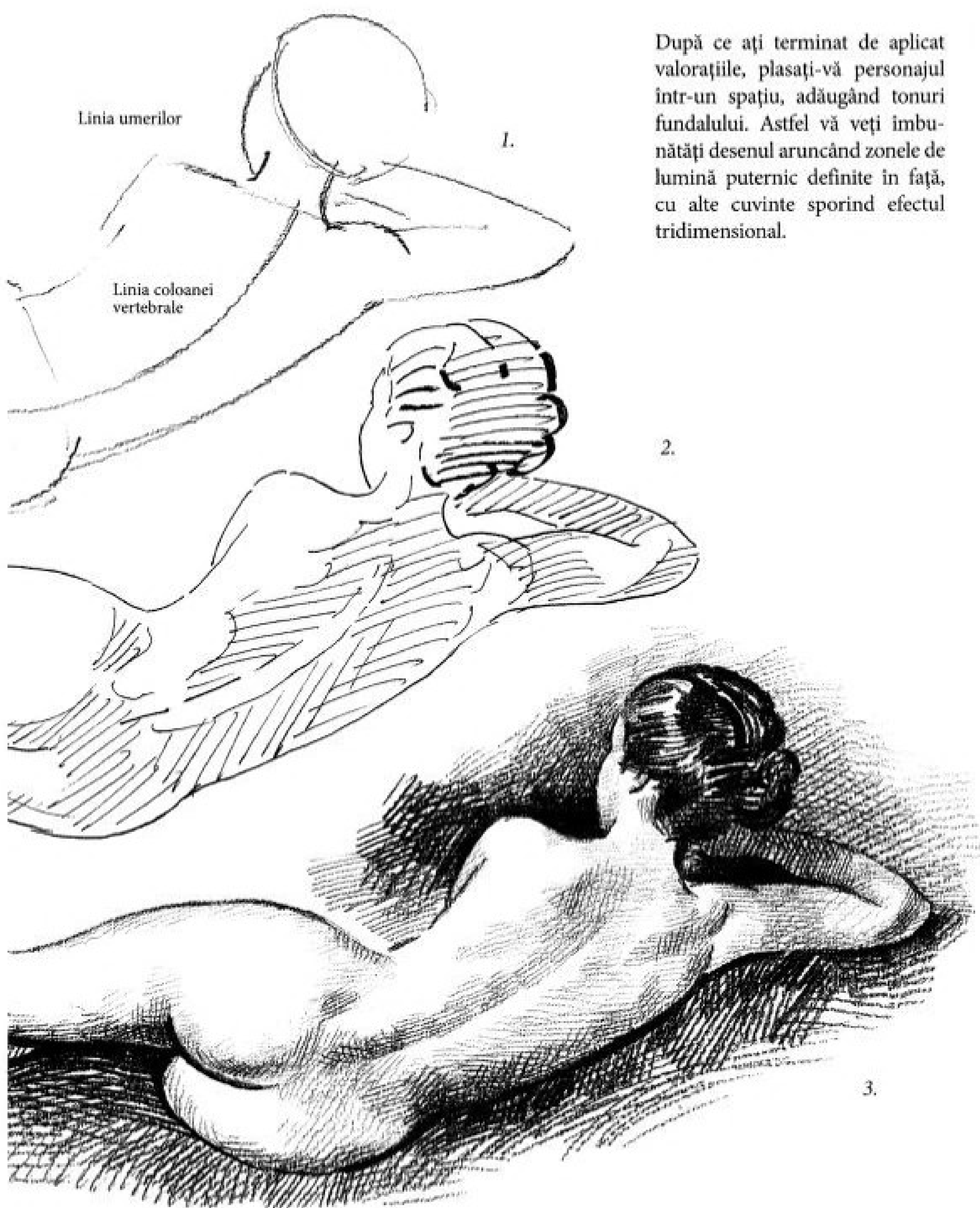


2. Finalizați forma membrelor, bustului și a capului. Conturați mușchii și definiți zonele principale cu valorații de ton sau umbre.



3. Construiți cu atenție tonalitățile deschise și pe cele închise care să definească structura. Unele zone sunt foarte întunecate, de obicei zonele cele mai ascunse. Zonele luminate sau foarte deschise sunt suprafețele pe care bate direct sursa de lumină și ar trebui să fie extrem de luminoase în comparație cu orice altă zonă.

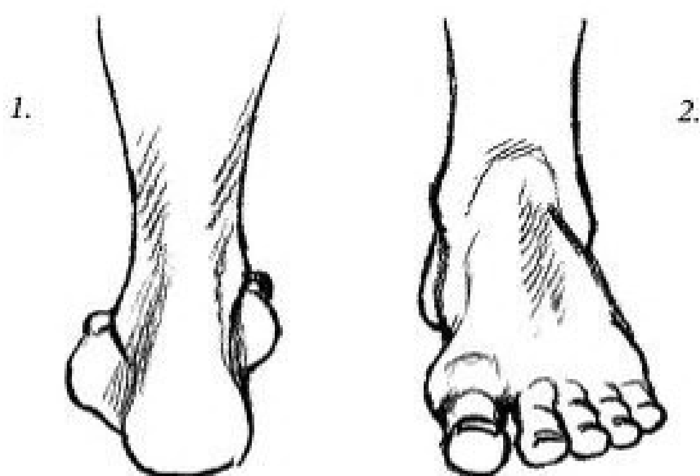
După ce ați terminat de aplicat valorațiile, plasați-vă personajul într-un spațiu, adăugând tonuri fundalului. Astfel vă veți îmbunătăți desenul aruncând zonele de lumină puternic definite în față, cu alte cuvinte sporind efectul tridimensional.



PRIM-PLANURI ALE TĂLPILOR ȘI PICIOARELOR

De multe ori, debutanții au tendința de a desena de mântuială tălpile. De exemplu, vor atașa o formă de pană piciorului care va arăta, în cel mai bun caz, ca și cum modelul poartă șosete. Merită să vă străduiți să desenați ceva care chiar seamănă cu niște tălpi, pentru că ochii privitorului alunecă spre extremitățile obiectelor; prin urmare, elementele care sar de multe ori în ochi într-un desen sunt palmele, tălpile și capul. Uneori, artiștii le ignoră pe toate trei, dar nu e deloc indicat să se procedeze așa.

Tălpile nu sunt la fel de greu de desenat ca palmele, dar din unele unghiuri pot fi destul de dificil de redat, iar desenul poate arăta stângaci. O idee bună ar fi să exersați desenul din față, din spate și din ambele laterale. Pentru început, încercați să vă priviți piciorul în oglindă și să îl desenați. Tălpile sunt diferite și rareori se conformează modelului clasic. Încercați să desenați o talpă de femeie, o talpă de bărbat și una de copil. Studiați aceste exemple și observați principalele caracteristici.



Din aceste imagini puteți deduce că osul interior al gleznei este situat mai sus decât osul din exterior al gleznei.

1. Observați osul calcaneu și tendonul lui Ahile.

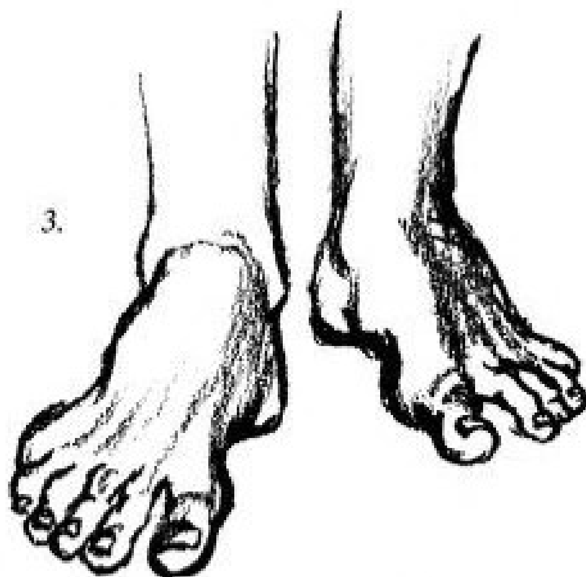
2. Priviți din față și observați cum linia șerpuiește pe lângă degetul mare, scobitura tălpii și călcâi.



4. Din unghiul acesta, degetul mare ascunde parțial degetele mai mici. Observați scobitura tălpii și curbura ei.

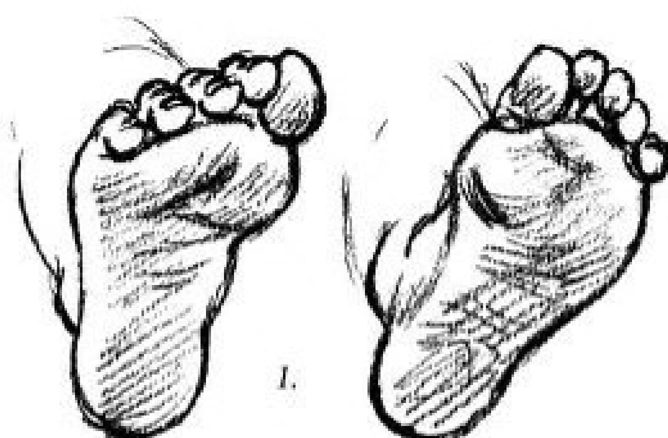
5. O privire din cealaltă laterală dezvăluie partea mai plată a tălpii și degetele.

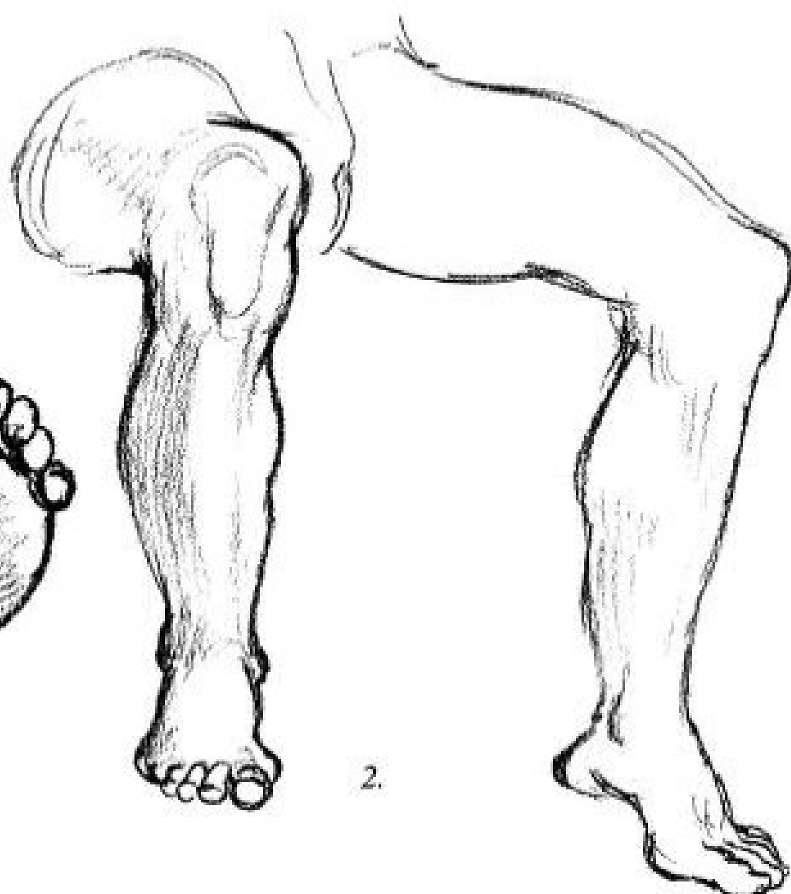


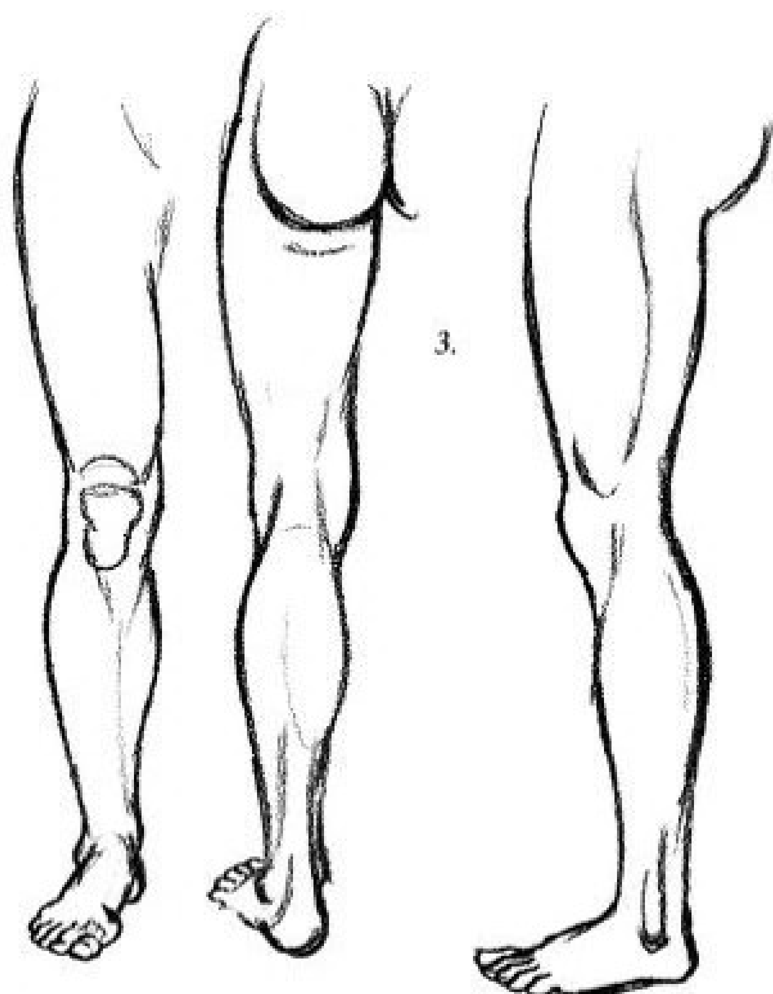


3. Observați proporțiile degetelor în raport unele cu altele și relația lor cu piciorul.

1. Va trebui să știți să desenați talpa văzută de jos în sus, deși nu e chiar o priveliște pe care să o admirați prea des. Relația dintre degete și talpă este foarte diferită din această perspectivă.







2. Genunchiul este o articulație completă pe care va trebui să o studiați cu atenție datorită importanței pe care o are în structura piciorului. De fapt, chiar are o formă interesantă, care poate fi desenată cu plăcere dacă rotula este clar definită, ca aici.

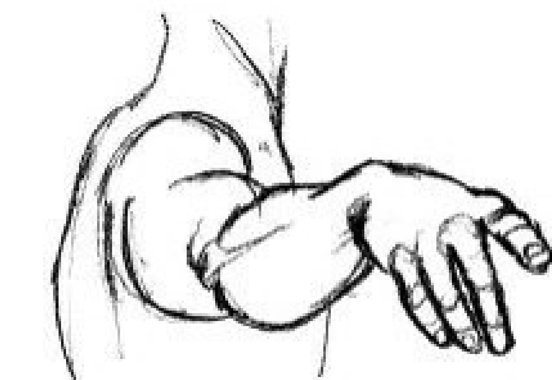
3. După cum am văzut la pagina 125, forma piciorului este determinată de sistemul muscular. În desenele acestea, toți mușchii piciorului sunt foarte bine conturați.

Legătura dintre picior și talpă se poate dovedi problematică pentru un începător și poate afecta negativ restul desenului, altfel convingător în rest. Fiți foarte atent la relația dintre gleznă și curbura tălpii și exersați aceste elemente.

PRIM-PLANURI ALE BRAȚELOR ȘI PALMELOR

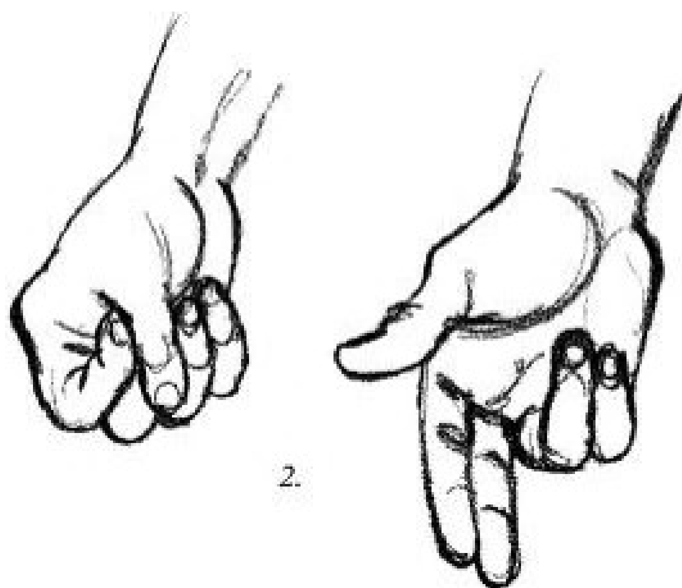
Coatele și încheieturile sunt elemente extrem de importante, de multe ori privite superficial de către începători. Dacă veți studia cu mare atenție aceste articulații când desenați brațele, calitatea desenelor dumneavoastră va crește simțitor.

1. Întoarceți-vă la reproducerea după Adam al lui Michelangelo (la pagina 131) și observați una dintre cele mai reușite reprezentări ale brațului și palmei din artă. Puteți vedea din acest desen felul în care brațul sugerează expresiile sau acțiunile palmei.





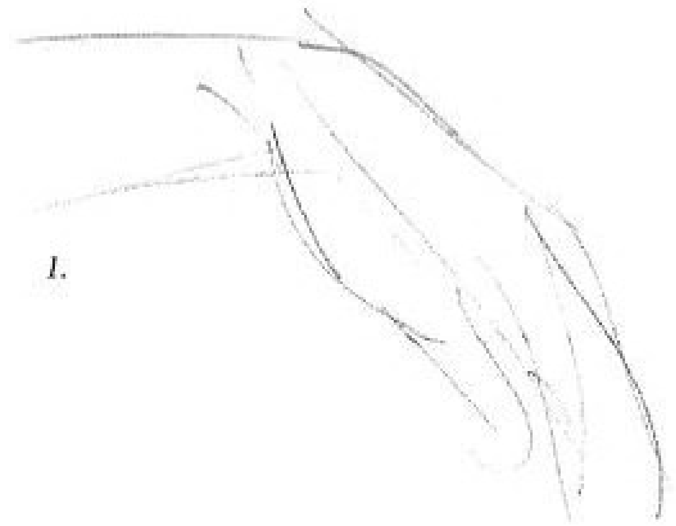
3. Dacă mâinile sunt puse pe șold, agresivitatea posturii este diminuată de poziția pliată a brațului.



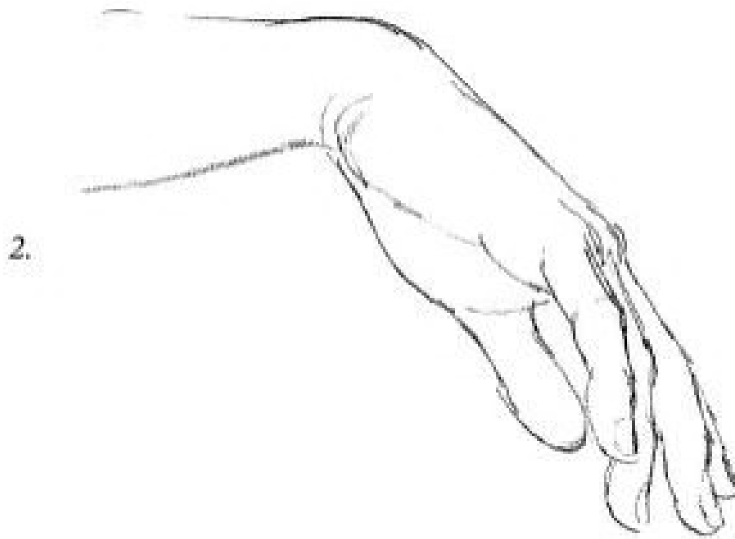
2. Degetul mare necesită un studiu separat, așa că alocați-vă timp pentru a-l desena în unghiul caracteristic. Observați cum poziția lui influențează direcția spre care este îndreptată palma.

Mâna este extrem de importantă în transmiterea gesturilor emoționale și instinctive. În afară de faptul că pot constitui un element-cheie în desen, un braț, o palmă întinse pot sugera multe alte lucruri pentru descifrarea imaginii.

Următorul stadiu presupune să începeți să desenați din linii simple palmele, din toate unghiurile posibile. Începeți cu un unghi simplu, ca acela prezentat aici. Puteți să vă inspirați mult din propriile palme postate în oglindă sau puteți încerca să desenați palmele altcuiva.



1.



2.

1. Schițați întâi liniile principale, direcția în care arată degetele și proporțiile de bază ale degetelor în raport cu palma, articulațiile degetelor și pozițiile lor pe degete.

2. După ce ați verificat ca aceste linii să fie corecte, completați formele.

3. Încheiați prin adăugarea tonalităților.

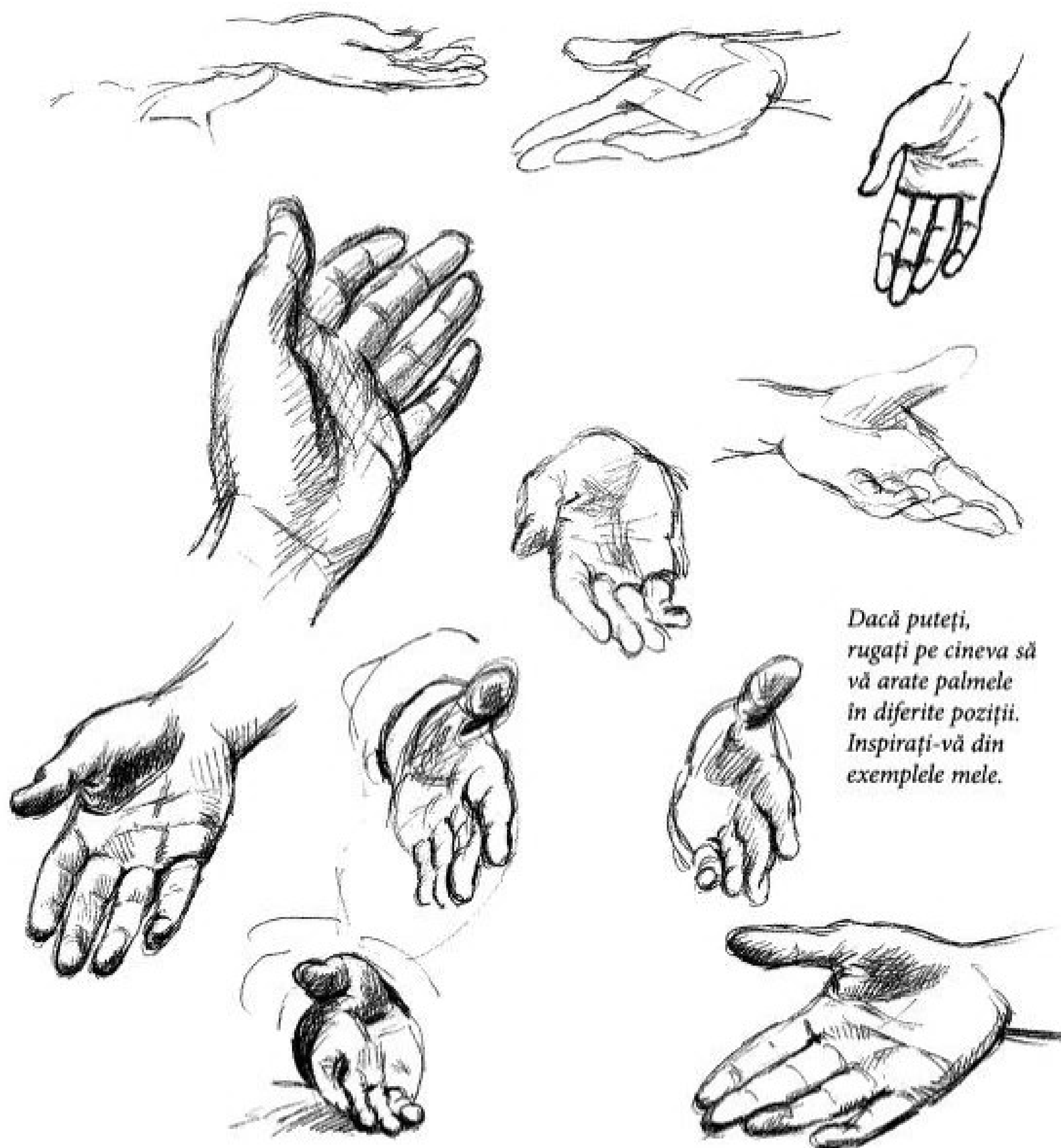


3.

PRIM-PLANURI ALE PALMELOR

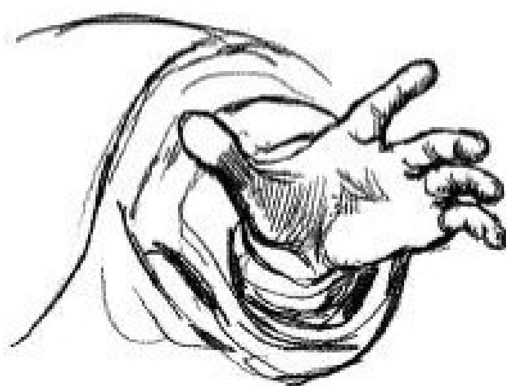
În momentul în care vă simțiți în stare să mergeți mai departe, studiați aceste palme întinse spre dumneavoastră cu degetele văzute în racursi. Nu bateți în retragere dacă vi se pare dificil și desenul este cam strâmb. Luați-o de la capăt și nu vă lăsați până când desenul nu iese cum doriți.

Cu siguranță nu vă va lua foarte mult timp până veți învăța să desenați palme. Variați modelele și desenați palme de bărbați și de femei, de tineri și de bătrâni, palme puternice și palme delicate. O altă idee ar fi ca, la un moment dat, să desenați fiecare deget în parte de trei ori mai mare decât în realitate.

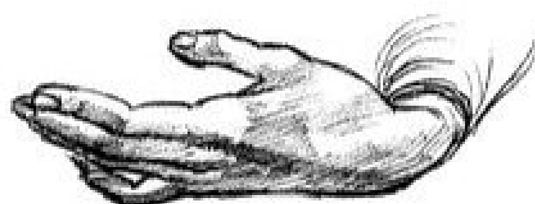


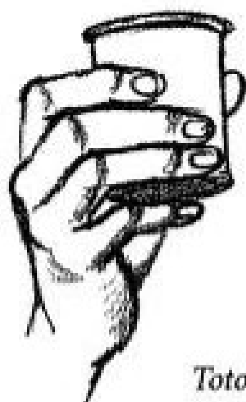
Dacă puteți, rugați pe cineva să vă arate palmele în diferite poziții. Inspirați-vă din exemplele mele.

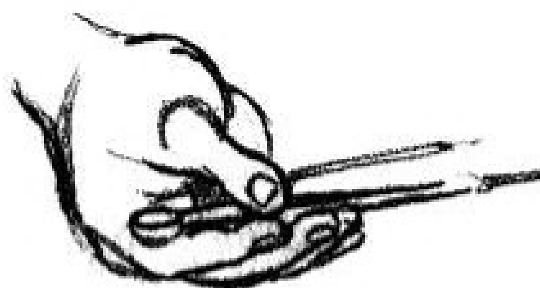
Studiați reviste sau cărți cu picturi și desene cu palme în poziții complicate și încercați și dumneavoastră să le desenați.





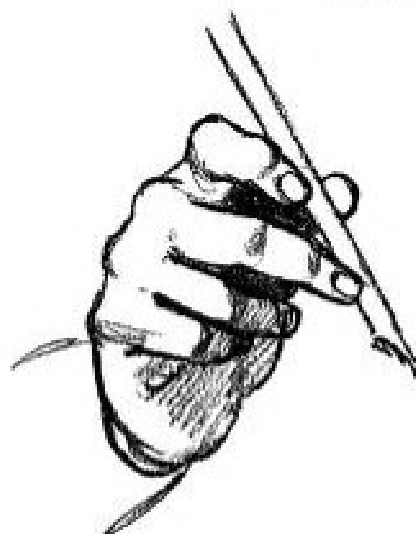




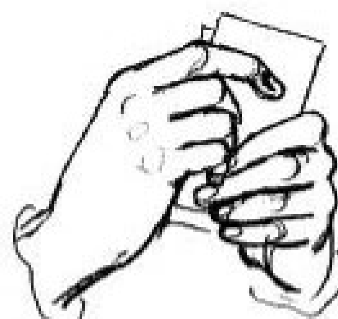




Totodată, încercați să desenați și palme care țin obiecte mici.

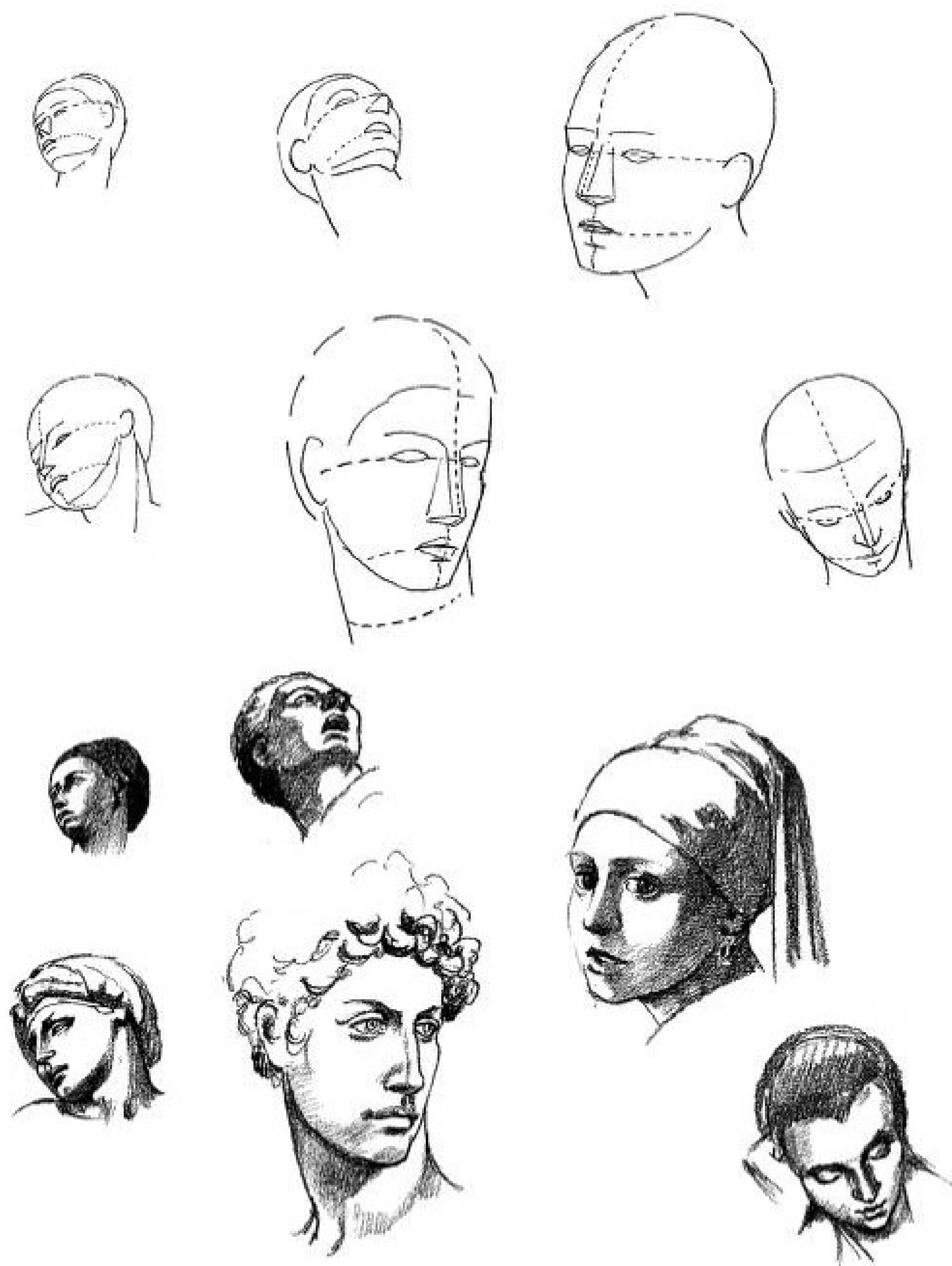


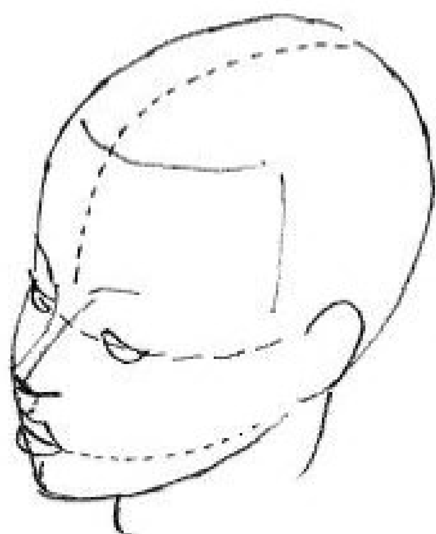


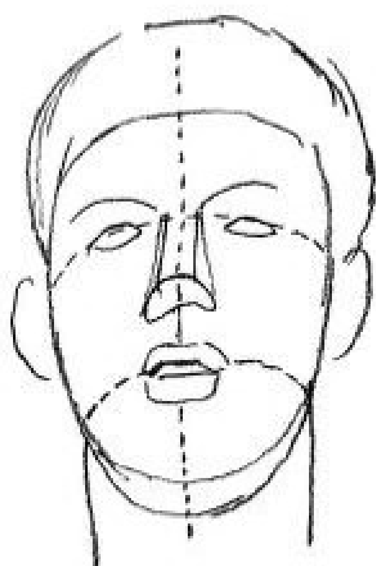


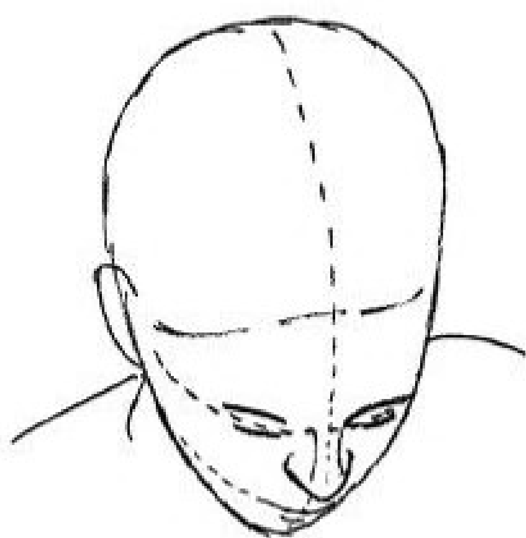
CAPUL, PRIVIT DIN DIFERITE UNGHIURI

Este important să desenăm forma capului şi poziţia trăsăturilor din mai multe unghiuri, având în vedere că expresia poate să difere radical. În continuare, vă prezint o gamă variată de perspective. Comparaţi versiunile finisate cu desenele structurale şi observaţi modificările de proporţii.










CAPUL, DIN DIFERITE UNGHIURI: EXERCIŢII PRACTICE

După cum aţi putut observa din exemplele prezentate anterior, atunci când capul este privit fie de deasupra, fie de dedesubtul liniilor gurii şi ochilor, forma lui se va curba pe o laterală. Văzut de dedesubt, liniile se curbează în jos, spre colţuri. Văzut din faţă, liniile se curbează în sus, la colţuri. Fruntea văzută de jos se micşorează ca dimensiuni, iar zona de sub nas şi bărbie va părea prin comparaţie mai mare. Nasul privit de jos este ca un triunghi cu baza pe faţă, cu nările clar conturate şi uneori ascunzând parţial un ochi. Văzute de sus, bărbia şi buza superioară sunt mai puţin proeminente, iar nasul şi fruntea par mai mari.

Încercaţi să simplificaţi unghiurile de aici, aşa cum aţi procedat şi anterior. Veţi avea mai târziu ocazia să desenaţi aceste portrete integral.



1. Vederea din profil trei-sferturi scoate în evidenţă unghiul pe care îl face bărbia şi partea din spate a capului. Ochiul mai îndepărtat de privitor este ascuns parţial de nas şi pare că se răsfrânge peste marginea feţei.

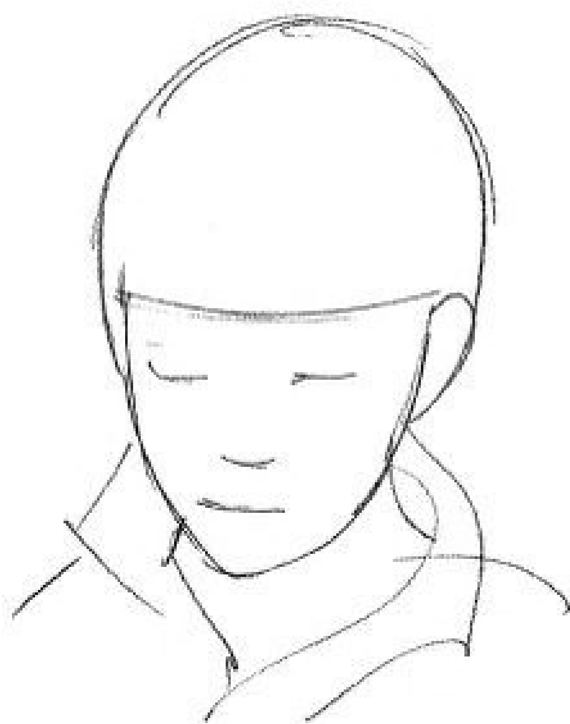
1.



> Nu uitaţi niciodată că linia centrală care porneşte din creştet şi traversează printre ochi, centrul nasului, gurii şi bărbiei are o importanţă vitală în construirea formei feţei (consultaţi din nou paginile 36–37 pentru a vă reîmprospăta cunoştinţele legate de proporţiile capului).

2. Aici, ochii se curbează pe suprafața chipului pentru că băiatul privește în jos, iar bărbia se răsfrânge spre gât. Trăsăturile sunt clare și simple, tipice unui băiat de vârsta acestuia (aproximativ opt ani).

3. Și aici este foarte evidentă curbura ochilor pe suprafața feței, precum și cea a gurii, ambele efecte datorându-se lăsării capului pe spate. Nasul iese ca o protuberanță din față. Zona de sub bărbie este extinsă, alterând forma gâtului.



2.





3.



EXPRESII FACIALE

Este necesar să aruncăm o privire și asupra diferitelor tipuri de expresii ale feței. Exemplele următoare sunt preluate toate din picturi sau fotografii celebre.



Personajul creat de Botticelli are un chip cu trăsături simple și clare care exprimă relaxare și cumințenie.



Un chip ușor anxios sau suspicios, cu o sprânceană coborâtă, privirea îndreptată spre un punct lateral, buze strânse; opera lui Velasquez.



Evlavie și pioșenie, ilustrată de Caravaggio.



Expresie de veselie și zâmbet de satisfacție; cadru din filmul lui Riefenstahl despre Olimpiada din 1936.



Surâs, aşteptare, bucurie, create de un eveniment anume, dar uşor temător sau nesigur.



Un chip surprins care priveşte în jos, cu buzele strânse sau poate că suflă într-o lumânare.



Un chip zâmbitor, sprâncene ridicate, dar pleoape coborâte pe jumătate.



O expresie uşor conspirativă, zâmbet cu gura întredeschisă, sprânceană ridicată ca şi cum s-ar râde de o glumă bună.



Chip îndurerat şi uşor înclinat într-o parte, zâmbet vag amar.



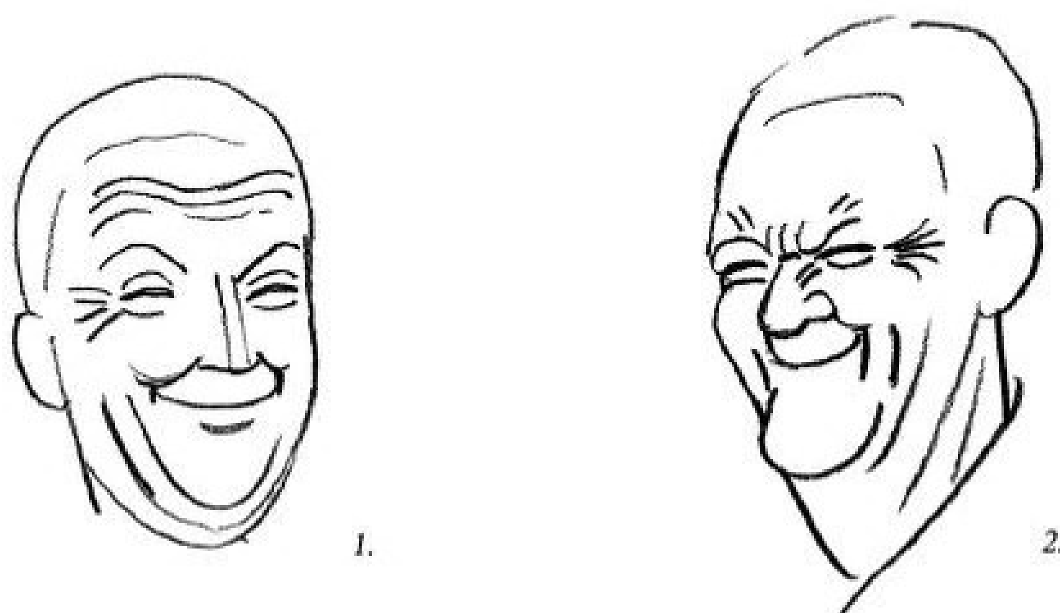
Gură larg căscată într-un ţipăt sau icnet, ochi larg deschişi, frunte încruntată de uimire sau posibil groază.



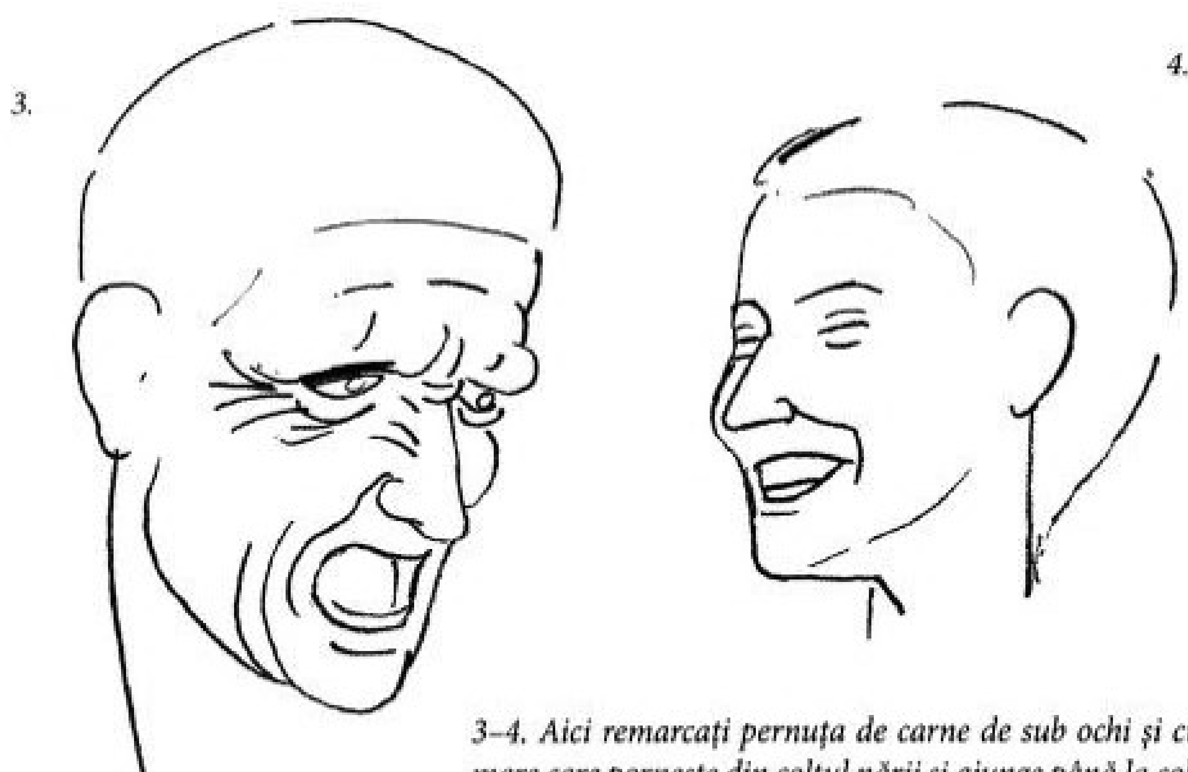
Cap care exprimă sfidare, vigilenţă şi putere, preluat de la o statuie a lui Michelangelo.

EXPRESII FACIALE: EXERCIȚII PRACTICE

Chipurile de pe aceste pagini exprimă câteva expresii mai deosebite, având un caracter aproape caricatural.



1–2. Pentru a reprezenta chipuri expresive trebuie pus accentul pe liniile directoare. Aici am trasat cu acuratețe și clar toate ridurile din jurul ochilor și nasului. Pliurile bogate ale pielii și mușchilor de pe frunte, obraz și bărbie sunt și ele ușor exagerate.



3–4. Aici remarcați pernuța de carne de sub ochi și cuta mare care pornește din colțul nării și ajunge până la colțul gurii. Bărbatul are o încrengătură de riduri în colțurile ochilor și linii paralele pe frunte.





1–4. Pentru a finaliza desenul, am adăugat tonuri pentru cute și riduri pentru a le oferi volum. Ideea de bază în toate aceste desene este că liniile trebuie să fie trasate cu acuratețe, claritate și fermitate. Sunt linii care definesc expresia facială.





Cel mai simplu mod de a exersa aceste trăsături ale expresiilor este să vă așezați în fața oglinzii și să le încercați. Toți caricaturiștii buni fac așa ceva. Dacă vă sfiiți, atunci luați fotografii ale prietenilor în care se scălâmbăie și copiați-le de acolo.

DETALII: GURA ȘI OCHII

Acum să privim în detaliu trăsăturile. Încercați să desenați prim-planuri ale gurii și ochilor din față și apoi din profil. Dacă nu aveți un model viu, experimentați cu propriile trăsături. Pentru imaginea din profil aveți nevoie de două oglinzi. Așezați-vă fața foarte aproape de oglindă pentru a vedea toate detaliile.





În ceea ce privește gura, prima dată observați marginile din interior și exterior ale buzelor. Cea mai puternică linie a gurii, care nu are legătură cu forma ei, este cea dintre buze. Această linie va fi foarte distinctivă, trasată clar și pe toată lungimea gurii. Din profil este și mai evidentă.





Marginile exterioare ale buzelor nu trebuie trasate intens. Mulți începători le desenează cu fermitate, iar rezultatul se aseamănă cu o pereche de buze de plastic gata să sară de pe față. Desenați partea centrală a buzei de sus cu claritate, pentru că aceasta este de obicei bine conturată. Pentru buza de jos nu trebuie să procedați la fel, exceptând poate o porțiune foarte mică din mijloc, deși cuta dintre bărbie și buza inferioară poate fi uneori foarte adâncă.

Nu uitați să reprezentați șanțul vertical care coboară de la sept până spre centrul buzei de sus; țineți cont că acesta variază de la om la om. Acum priviți colțurile gurii. Sunt adânc gravate sau nu? Se curbează în sus sau în jos? Există o pernuță lângă colțul gurii sau nu? Toate aceste detalii asigură caracterul individual al gurii.



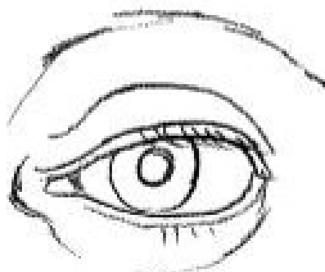
1.



1. Colțul intern al ochiului este curbat pe canalul lacrimal. Colțul din exterior este mult mai simplu. Priviți cu atenție configurația sprâncenelor și desenați aproape fiecare fir de păr în direcția corectă. La persoanele mai în vârstă, sprâncenele sunt de multe ori zburlite și cresc în toate direcțiile. La cele tinere ele cresc frumos pe o singură direcție. Comparați acest exemplu cu figura 3.



2.



2. Construcția ochiului este foarte clară din profil. Remarcați cum irisul (partea colorată) ocupă o zonă destul de mare pe ochiul deschis și fiți atent să nu exagerați cu cantitatea de alb, pentru că altfel ochiul va părea absolut îngrozit. De obicei, cam o optime din iris este ascunsă sub pleoapa de sus, iar marginea de jos abia atinge pleoapa inferioară.



3.



3. Pleoapa de jos trebuie abia schițată, cu excepția cazurilor în care aveți de-a face cu chipul unui bătrân, care mai are doar câteva gene și cearcăne mari, iar pleoapa de jos va fi la fel de pronunțată ca și cea de sus. Pleoapa de jos fiind poziționată invers, reflectă lumina și pare mai deschisă la culoare. Pleoapa de sus pare mai închisă și mai grea pentru că trage în jos, iar genele sunt mai groase.

Singura trăsătură a ochiului mai pronunțată decât pleoapele este pupila, care de multe ori are o sclipire albă în centrul închis la culoare.

DETALII: NASUL ȘI URECHILE

Nasul este greu de desenat doar privit din față.

Aveți grijă să nu-l faceți prea lung. Priviți cu atenție la lățimea osului central, pentru că ea determină adâncimea umbrei aruncate pe unul dintre obraji. Cea mai adâncă umbră din jurul nasului este, în general, situată în colțul de lângă ochi și sprânceană. Curba nării dintre obraz și nas este de multe ori distinctă, iar nările vor fi umbrite separat.

Verificați ca nările să aibă forma corectă, pentru că altfel o să pară nasul altcuiva. Exceptând cazul în care lumina este neobișnuită, umbra aruncată de nas trebuie definită clar. Verificați lățimea capătului de jos al nasului și lungimea nasului de la nară la rădăcina lui.



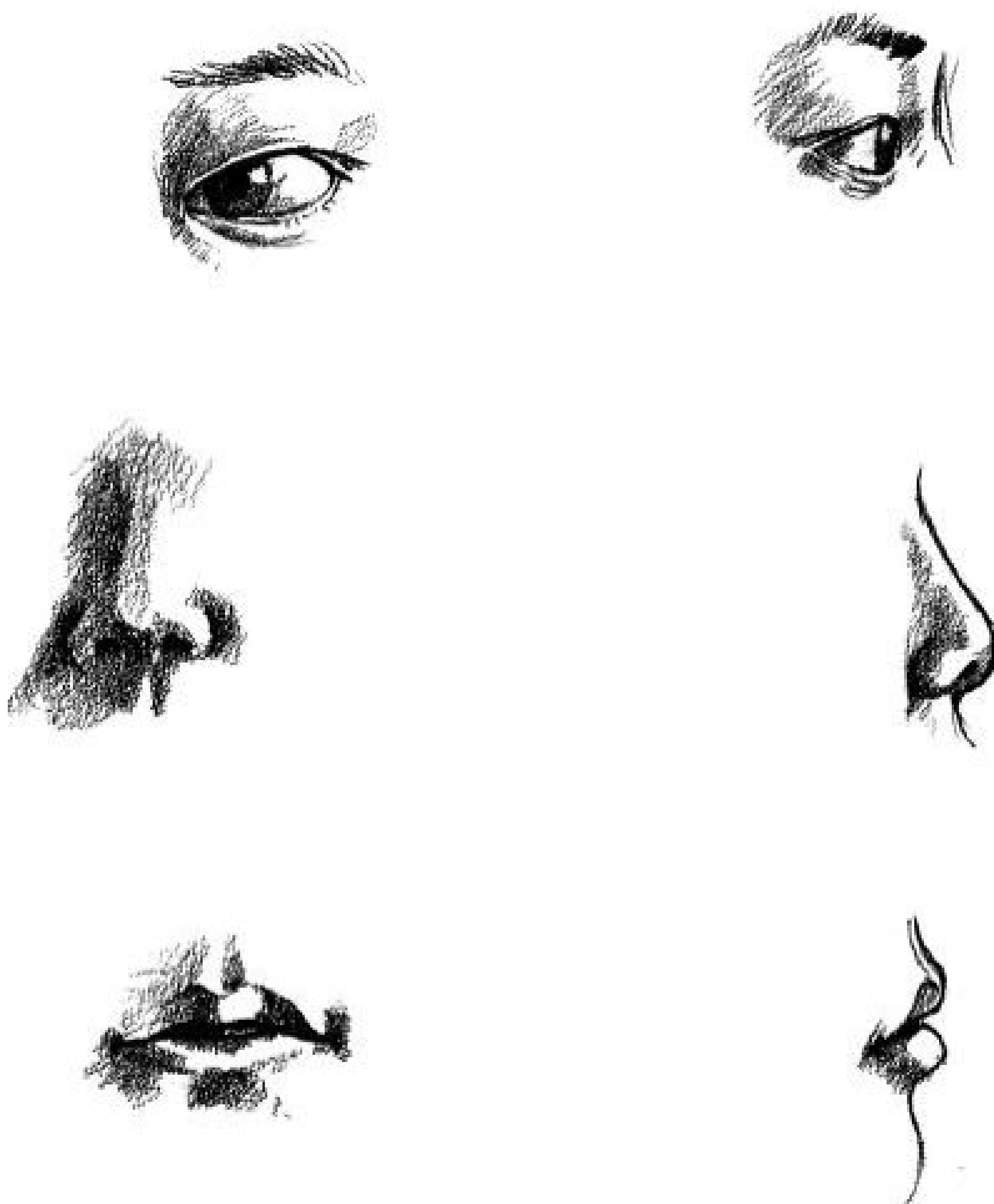



La început, convoluțiile urechilor vi se vor părea ciudate. Aveți nevoie de două oglinzi pentru a vă putea vedea bine urechile. Lungimea și lățimea lor trebuie calculate corect. Partea internă este orientată spre partea inferioară. Lungimea lobilor variază de la om la om.




TRĂSĂTURILE JUVENILE

Trăsăturile copilului sunt mult mai simple decât cele ale adultului, deoarece nu prezintă încă semne de oboseală sau epuizare. Dacă doriți să desenați trăsăturile faciale cât mai vii, atunci aveți nevoie de un model copil. Din nefericire, copiilor nu le este ușor să stea locului mai mult de câteva minute, așa că trebuie să vă mișcați cu repeziciune.



Formele netede și lipsite de complicații ale chipurilor tinere sunt evidente în trăsăturile acestui băiat chinez de 12 ani. Forma migdalată a ochilor, caracteristică rasei, este foarte ușor de desenat.

ABORDAREA TEXTILELOR ŞI A HAINELOR

Abordarea textilelor şi a hainelor nu este în mod deosebit dificilă, dar trebuie să vă pregătiţi cu nişte studii care să vă lămurească despre comportamentul materialelor atunci când se mulează pe corp. Rezultatele studiului pot fi folosite, desigur, ca fundal pentru o natură moartă, dar scopul principal al acestor exerciţii este de a vă arăta cum se redau pliurile. Comportamentul hainelor depinde în mare de tipul de material textil din care sunt confecţionate. Exersând, veţi ajunge să percepeţi aceste diferenţe.

Un exerciţiu util pentru a învăţa modul în care se comportă veşmintele este să alegeţi un articol dintr-un material moale – lână sau mătase – pe care să îl drapaţi peste un alt obiect, astfel încât să formeze nenumărate cute. Acum încercaţi să desenaţi ce vedeţi.

1. Trasaţi liniile de bază pentru cutele mari. După ce le-aţi amplasat corect, adăugaţi şi liniile pentru cutele mai mici.

2. Pentru a captura textura materialului, adăugaţi mai întâi tonalităţile închise, apoi pe cele o nuanţă mai deschise. Verificaţi ca marginile pliurilor celor mai clare să contrasteze puternic în tonalitate cu cele ale cutelor mai discrete. Pentru cutele mai mici, tonalităţile trebuie să se estompeze de la tonul mai deschis până la niciunul.

1.



2.

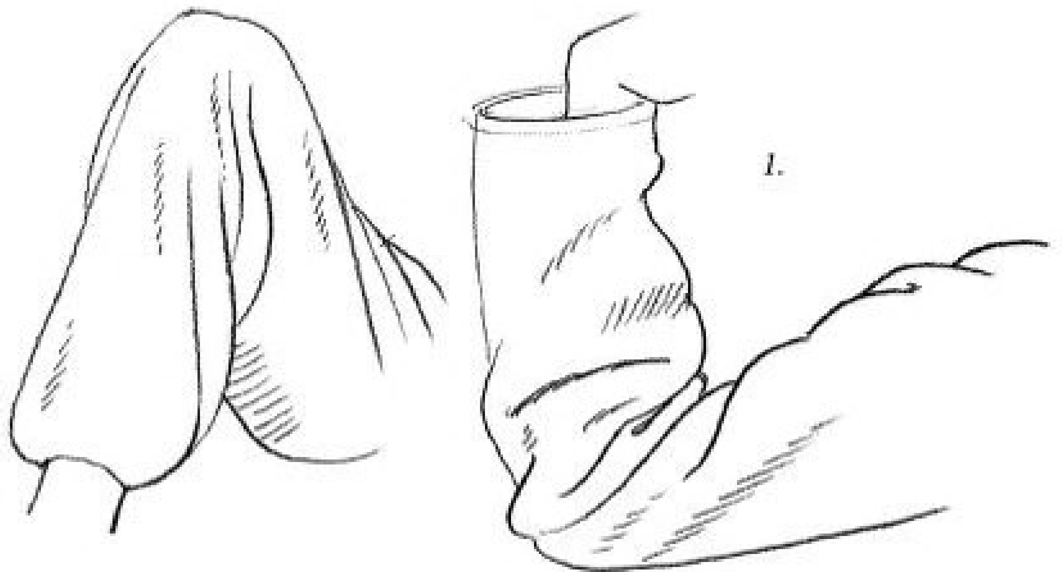


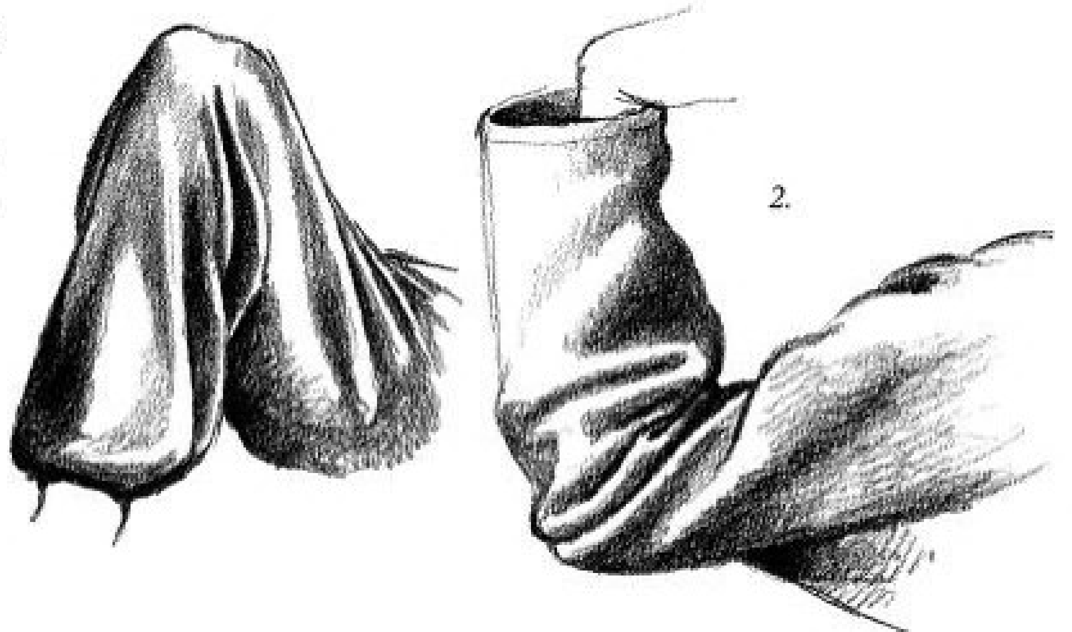
Încercați să desenați o mână acoperită de mânecă sau un picior îmbrăcat cu pantalon, acordând o atenție sporită cutelor mari și modului în care mâna sau piciorul îndoite le afectează. La mâneci, cutele pot crea chiar un model, format, de exemplu, din unghiuri și romburi mici care alternează.

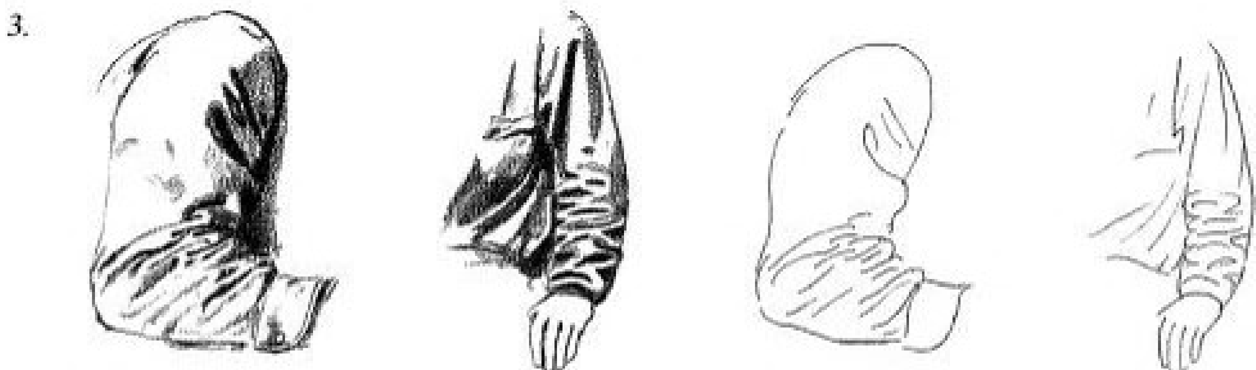
1. Începeți foarte simplu prin trasarea liniilor de bază pentru cute. Observați cum pliurile și cutele de pe haină par mai scurte și mai clare pe mânecă, pe câtă vreme pe trening par mai lungi și mai estompate de-a lungul piciorului.

2. Adăugați umbre pe alocuri pentru volum.

3. Modelele acestor mâneci par aproape stilizate, parțial datorită faptului că materialul este puțin rigid.

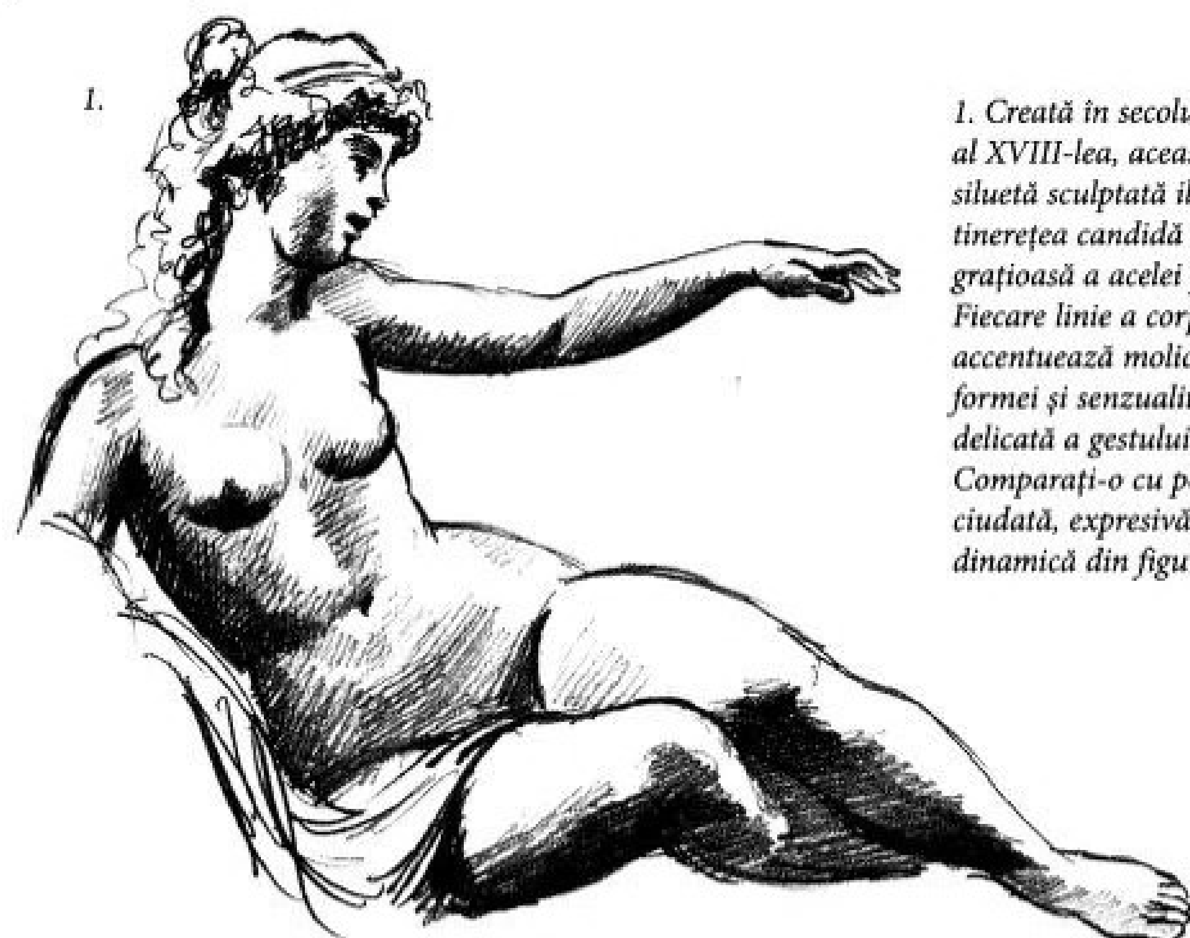






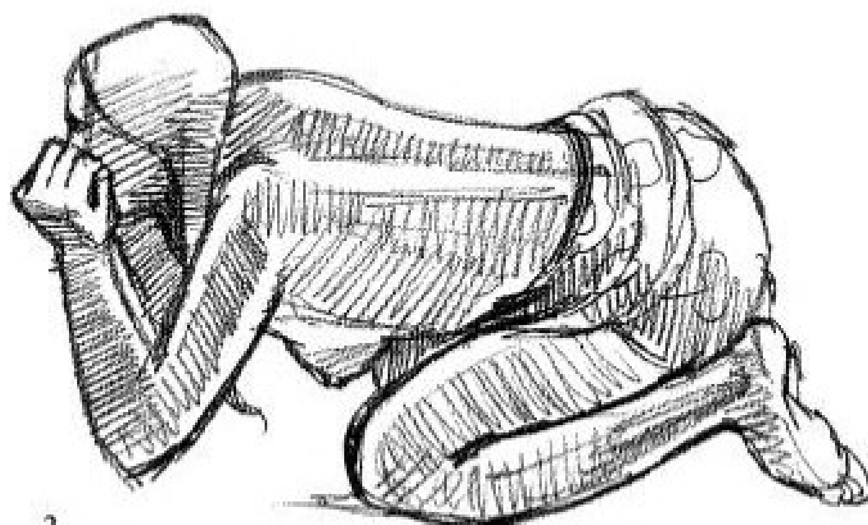
EXPRIMAREA MIŞCĂRII

Acum putem arunca o privire asupra modului în care artiştii desenează corpuri umane care exprimă mişcări emoţionale sau sculpturale. Pe măsură ce căpătaţi mai multă experienţă în ale desenului, veţi începe să înţelegeţi modurile în care alţi artişti îşi creează efectele. Nimic nu se compară cu reproducerea acestor efecte pentru a înţelege modalitatea genială în care unii artişti au rezolvat singuri problemele legate de redarea acestor efecte.



1.

1. Creată în secolul al XVIII-lea, această siluetă sculptată ilustrează tinereţea candidă şi graţioasă a acelei perioade. Fiecare linie a corpului accentuează moliciunea formei şi senzualitatea delicată a gestului. Comparaţi-o cu postura ciudată, expresivă şi foarte dinamică din figura 5.



2. Cel mai expresiv aspect al acestei siluete – bazată pe un tablou al lui Gauguin în care apare o fată din Tahiti – este grandoarea. Fata pare sculptată în lemn, tonurile se modifică cursiv de la un plan la celălalt într-o manieră simplistă. Efectul creat este de soliditate şi putere, iar forma pare rectangulară şi compactă.

2.



3. Copie după maestrul impresionist Degas, care era un desenator nemaipomenit. A avut inspirația să vadă simplicitatea formei piramidale a balerinei care se încalță. Umbra accentuează această simplitate, fiind situată aproape în întregime pe o singură parte, formând un triunghi întunecat pe un triunghi luminos, ușor estompat în dreptul vârfului, acolo unde se întâlnește cu umbrele de pe chip și păr. Forma rochiei ascunde mare parte a părții inferioare a corpului, în schimb brațul este foarte clar desenat în mijlocul acestui triunghi. Modelarea geometrică a siluetei transmite o mare forță tabloului și o stabilitate liniștitoare.

4. O expresie frumoasă a posturii clasice contrapposto, preluată de o tânără balerină lângă bară. Umărul îi este înclinat într-o parte, iar șoldurile în partea opusă, astfel încât și-a lăsat toată greutatea pe un picior, iar capul și l-a înclinat în partea cealaltă pentru a contrabalansa. Mulți artiști au apelat la această formă complexă și echilibrată pentru a produce siluete extraordinar de frumoase, mai ales pentru reprezentările zeițelor sau a celor trei grații.





5. Acest desen a fost inspirat de fotografia unei proprietărese care stă și bârfește în ușa prăvăliei și sugerează lipsa de interes a acesteia față de problemele locuitorilor micului orășel de provincie. Chip dezgustat, genunchi scos în față și greutatea lăsată pe brațul îndoit; silueta robustă și mai degrabă îndesată nu are nimic de-a face cu grația afișată de subiectul de secol al XVIII-lea (figura 1).

EXPRESII DATE DE ŢINUTA CORPULUI

În toate desenele prezentate aici, poziţiile particulare ale braţelor şi palmelor se combină cu expresiile faciale evidente, astfel încât situaţia emoţională să fie cât se poate de certă. Dacă aveţi de desenat persoane cu o astfel de atitudine, trebuie să vă adaptaţi tehnicile de lucru în funcţie de starea lor sufletească.



1. Bărbat într-un decor social de relaxare, care se amuză de o glumă sau de un comentariu. Adumbrirea destul de intensă ajută la accentuarea acestei atitudini de bună dispoziţie.



2. O fetiță care strânge cu drag la piept un miel, ce emană dragostea pe care doar copiii o pot manifesta pentru animale. Capul ei este lipit de capul mielului, se uită în jos, gura îi este ușor întredeschisă și buzele țuguiate. Linia moale ajută la accentuarea stării sufletești.

3. Cuplu în vârstă care își exprimă prietenia prin capetele lipite unul de celălalt și mâna butucănoasă a bărbatului care este așezată cu afecțiune pe umărul femeii. Linia lejeră accentuează atitudinea deschisă și neprefăcută a celor doi.

3.

RECAPITULAREA 1

Ați exersat deja primii pași pentru acest desen (a se vedea pagina 121). Acum ați ajuns în punctul în care trebuie să îl finisați.



1. Schițați cel mai simplu contur. Întotdeauna, în prima etapă a desenului, simplificați cât puteți de mult.

1.



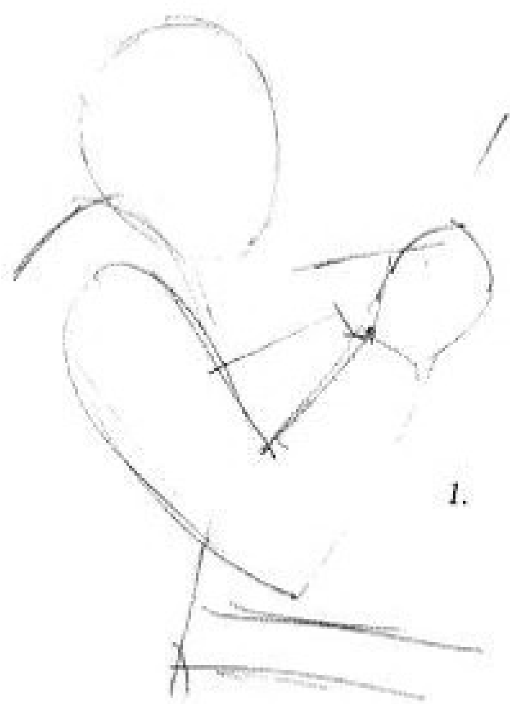
2. Construiți forma de bază și verificați ca desenul să corespundă întocmai priveliștii.

2.

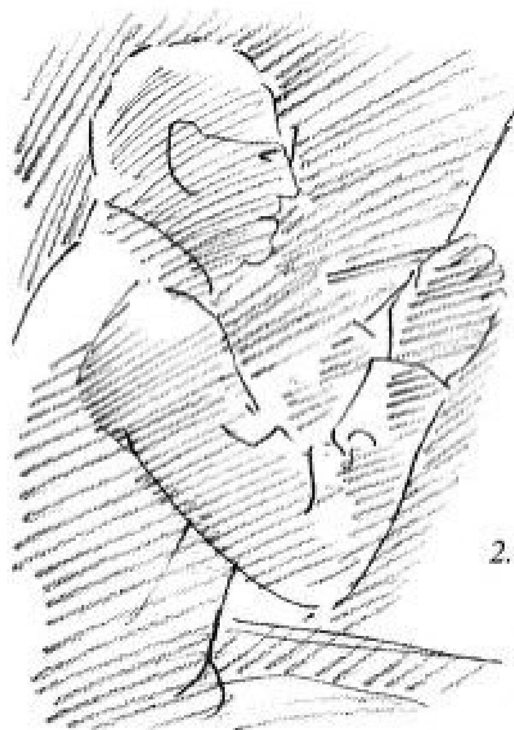


3. Construiți tonalitatea, apoi adăugați umbrele mai închise și mai intense care să accentueze forma.

Desenele pe care le-ați studiat până acum v-au prezentat mai multe variante de abordare a corpului omenesc. Niciuna dintre aceste informații și reguli nu vă este de niciun ajutor dacă nu ați repetat și exersat cu regularitate. Cea mai bună metodă de învățare este să desenați după un model viu. Dacă nu aveți întotdeauna această posibilitate, atunci faceți rost de reproduceri după lucrările maeștrilor. Practica nu se poate înlocui cu nimic. Nu exersați, nu aveți cum să vă perfecționați.



RECAPITULAREA 2
Dacă credeţi că este nevoie, reveniţi la pagina 120 pentru a vă aduce aminte care sunt primele stadii ale acestui portret.





1. Trasaţi un contur care să definească zona în care se încadrează desenul.

2. Desenaţi formele principale, verificaţi dacă seamănă cu modelul. Construiţi uşor zonele de tonalitate.

3. Adăugaţi tonalităţile subtile pentru tonalitatea de bază. Accentuaţi liniile mai importante. Zonele mari de tonalitate contrastează cu peticele luminoase lăsate pe capul bărbatului, pe umărul şi braţul lui, şi construiţi-le astfel încât să iasă în evidenţă.

RECAPITULAREA 3

Acum încercați să repetați ce ați făcut la exercițiul anterior, dar în tuș. Postura este similară cu cea a modelului de la paginile 158–159, dar există câteva diferențe importante în înclinarea capului și a expresiei. Apelați la cunoștințele acumulate până acum și găsiți o rezolvare.

1. Repetați exercițiul de construire a zonei principale.

2. Elaborați fiecare formă principală până când seamănă cu modelul.

3. Adăugați tonalitate. Mai întâi trasați linii în aceeași direcție. Acum reveniți la unele porțiuni și schimbați direcția hașurii pentru a intensifica tonul. În final, adăugați tonalități și mai închise, în a treia direcție, care să accentueze marginile siluetei și ale hainelor.



1.

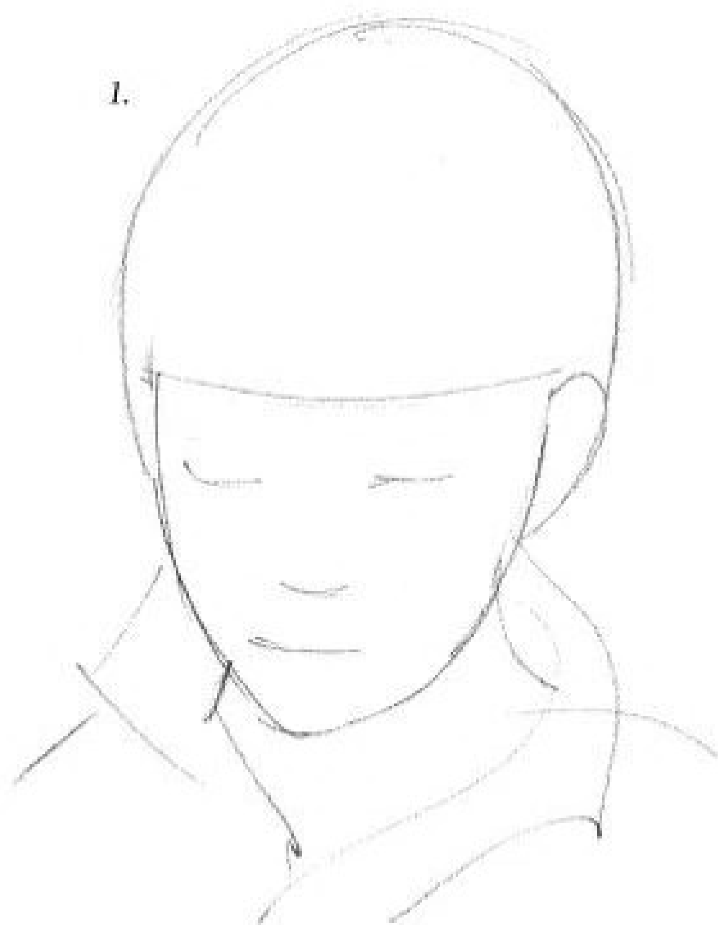


2.

3.

RECAPITULAREA 4

Capturarea asemănării dintre subiect şi lucrare poate fi problematică, la fel cum şi alegerea poziţiei din care vrem să reprezentăm chipul. Tocmai această poziţie poate transmite câte ceva despre persoana pe care o desenaţi. Oamenii blânzi au tendinţa să îşi coboare privirea. Cei agresivi se uită în sus sau drept în faţă, îşi semeţesc bărbia. Poziţia pentru tipul de personalitate puternică este cu capul drept şi privirea îndreptată spre celălalt. Unii zâmbesc uşor, alţii se încruntă sau sunt reci. Dacă persoana stă prost la capitolul încredere în sine, atunci este mai bine să o desenaţi din profil.



1. Înainte de a începe, studiaţi forma capului ca pe un întreg. Studiaţi-o bine; este foarte important să o redaţi întocmai. (Dacă credeţi că este cazul, recitiţi pagina 143 unde găsiţi informaţii referitoare la acest portret).

Acum desenaţi un contur, marcaţi zona acoperită de păr şi poziţiile pentru ochi, nas şi gură.



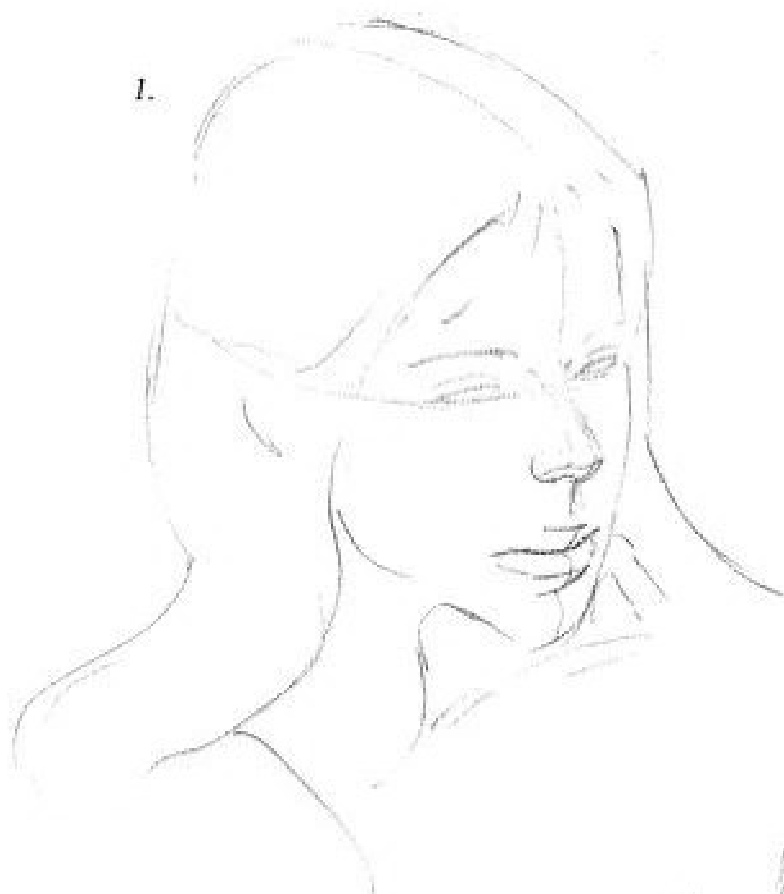
2. Construiţi formele pentru urechi, ochi, nas, gură şi adăugaţi câteva detalii precum părul şi gâtul.



3. În ultima etapă a desenului, efortul trebuie îndreptat către zonele de lumină sau de întuneric, calitatea părului și a bluzei, valorațiile de tonalități din jurul ochilor, nasului și gurii, astfel încât trăsăturile să fie bine definite. Veți remarca faptul că liniile de ton curg în mai multe direcții. Nu există o singură modalitate „perfectă". Puteți încerca hașuri pe o singură direcție, în mai multe direcții, umbriri circulare sau liniare față de contur și, unde este cazul, estompați sau înmuiați umbra până la o nuanță caldă de gri, care să înlocuiască liniile. Orice faceți – și orice credeți cu adevărat va funcționa – este doar o chestiune legată de scopul pe care îl urmăriți cu acel desen. Tonurile calde și line conferă un aspect de fotografie, liniile mai intense sugerează vigoare și energie. Aici, hașura destul de neregulată accentuează expresia de nepăsare a băiatului față de cum arată.

RECAPITULAREA 5

Lumina adaugă o calitate specială acestui portret, pus în valoare și de vederea pe trei-sferturi. Deși lumina vine de sus, chipul nu este iluminat direct, cu excepția nasului. Pentru acest tip de vedere, aveți grijă să aliniați linia centrală a capului și feței și să marcați corect pozițiile trăsăturilor față de ea. Dacă subiectul s-ar fi uitat direct spre desenator, linia centrală ar fi fost mult mai evidentă. În tot cazul, atunci, modelul nu ar fi emanat atâta bunătate și liniște interioară pe cât a vrut autorul să redea în lucrare.



1.

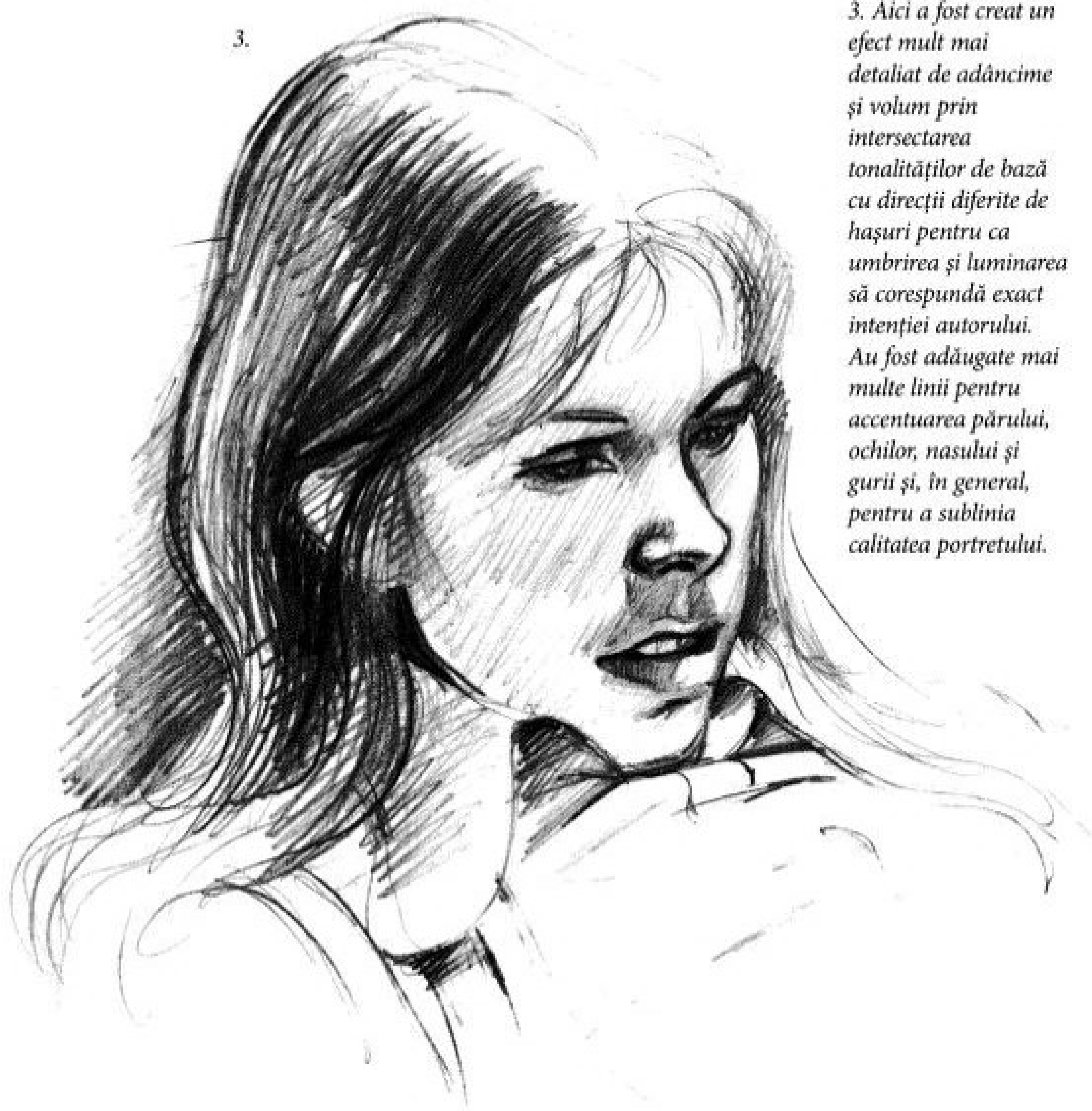
Dacă considerați că este necesar, reveniți la pagina 142 pentru informații legate de redarea capului din mai multe unghiuri și pentru acest portret în mod special.

1. După ce ați studiat forma capului, desenați conturul, marcați zona acoperită de păr și pozițiile pentru ochi, nas și gură.



2.

2. Adăugați un strat de hașură, de data aceasta pe o singură direcție pentru un aspect lin și pașnic.



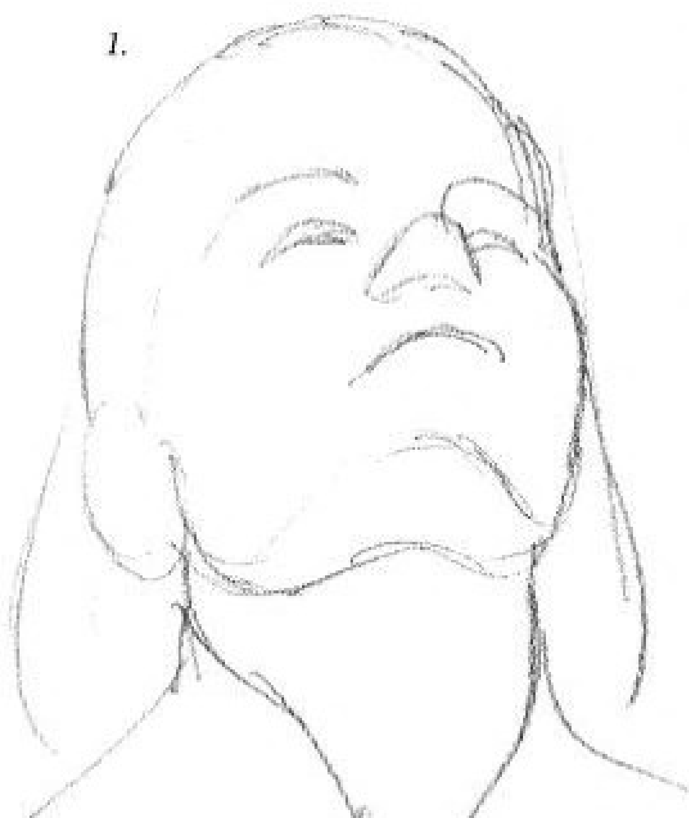
3. Aici a fost creat un efect mult mai detaliat de adâncime şi volum prin intersectarea tonalităţilor de bază cu direcţii diferite de haşuri pentru ca umbrirea şi luminarea să corespundă exact intenţiei autorului. Au fost adăugate mai multe linii pentru accentuarea părului, ochilor, nasului şi gurii şi, în general, pentru a sublinia calitatea portretului.

Este esenţial ca trăsăturile să se afle exact unde trebuie, iar formele de bază ale gurii, nasului şi ochilor, precum şi conturul capului şi maxilarului să semene cât mai mult cu originalul. Nu vă îngrijoraţi dacă nu vă iese din prima, dar să nu uitaţi că acesta este rolul unui portret, deci trebuie să nu renunţaţi. Încercaţi întotdeauna să reproduceţi exact ce vedeţi şi nu ce nu vedeţi. Aveţi încredere în propriii ochi. Ei nu vă vor înşela.

RECAPITULAREA 6

Capul din acest portret a adoptat o poziţie foarte ciudată. Gradul de dificultate accentuează necesitatea de corecţie a conturului capului. Dacă nu alocaţi suficient timp acestui stadiu al lucrării, rezultatele vă vor dezamăgi, indiferent de cât de detaliat aţi desenat în rest. În general vorbind, calitatea unui desen se stabileşte în primele minute.

Datorită unghiului straniu, nu trebuie să vă aşteptaţi ca formele să fie cele convenţionale sau măcar să le mai fi văzut vreodată. Cuvântul-cheie este observarea, iar dacă puteţi observa în profunzime, atunci şansele ca desenul să fie cu adevărat reuşit cresc simţitor.



1. După cum aţi putut observa la pagina 143, când v-aţi întâlnit prima dată cu această perspectivă, cheia este să înţelegeţi modul în care sunt construite formele. Reîmprospătaţi-vă memoria revenind la această sursă. După aceea, desenaţi conturul şi schiţaţi trăsăturile.

Verificaţi că formele pe care le vedeţi sunt redate în desen cu cea mai mare precizie.



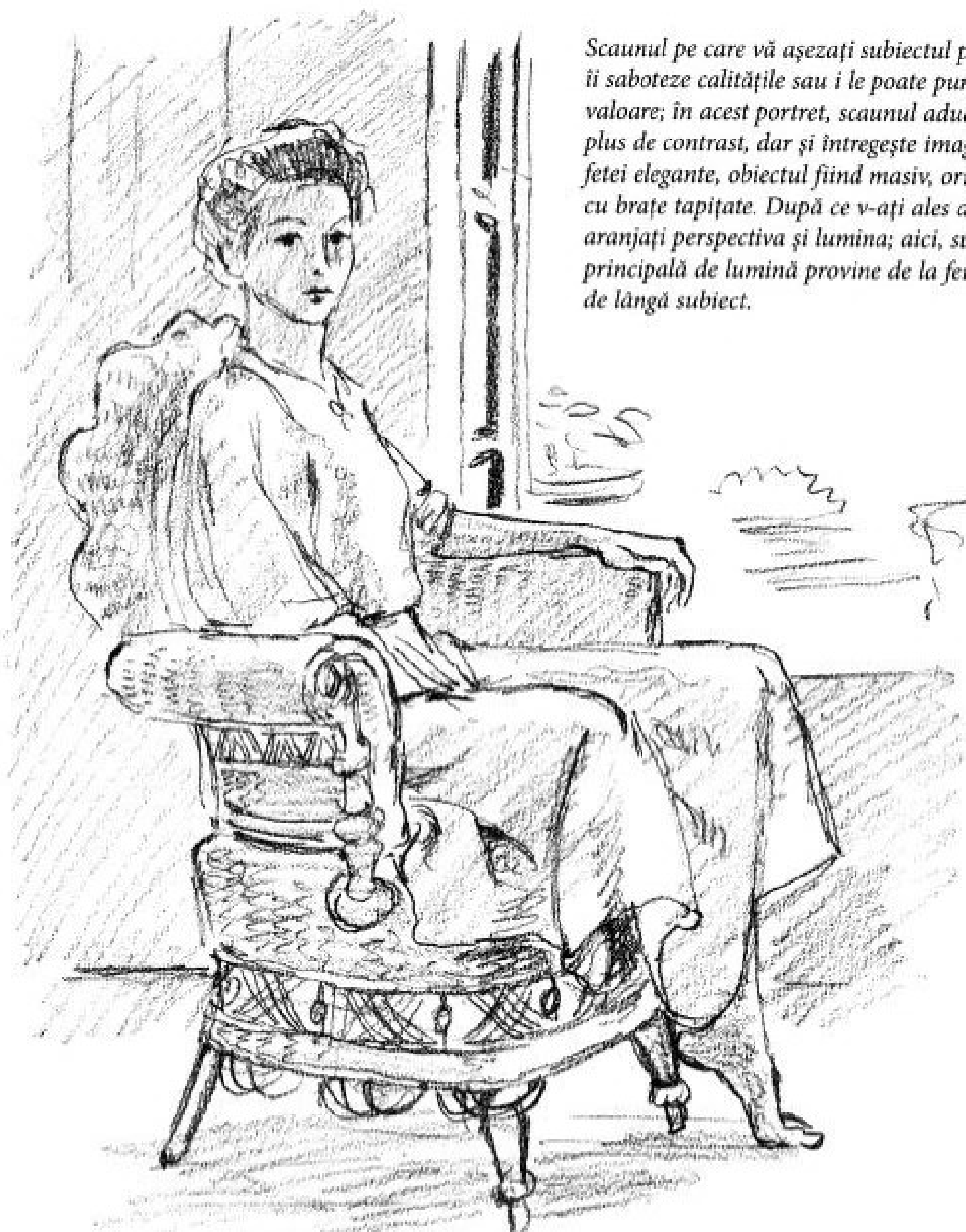
2. Fiţi atent mai ales la forma de sub maxilar şi la modul în care se contopeşte cu gâtul într-o formă mai mare, deschisă. Trăsăturile – ochii, nasul şi gura – sunt toate îngrămădite într-un spaţiu mai restrâns ca de obicei, datorat unghiului.



3. Adăugați toate valorațiile de lumină, hașură și detaliile, apelând cu strictețe la accente, astfel încât linia să fie coerentă și portretul convingător.

ȚINUTA SUBIECTULUI

În continuare ne vom ocupa de modul în care trebuie să vă așezați modelul de portret astfel încât să obțineți cel mai bun rezultat. Pentru ca portretul să fie fidel, subiectul trebuie să se simtă în largul lui, așa că toate sugestiile și elementele de recuzită pe care i le puneți la dispoziție trebuie să se conformeze personalității și dorințelor lui.



Scaunul pe care vă așezați subiectul poate să îi saboteze calitățile sau i le poate pune în valoare; în acest portret, scaunul aduce un plus de contrast, dar și întregește imaginea fetei elegante, obiectul fiind masiv, ornat și cu brațe tapițate. După ce v-ați ales decorul, aranjați perspectiva și lumina; aici, sursa principală de lumină provine de la fereastra de lângă subiect.

PORTRETUL SPONTAN

Probabil că va fi nevoie să faceți fotografii – și să faceți multe crochiuri – pentru a putea captura un portret activ precum cel de mai jos. Eu aveam din întâmplare caietul de schițe la mine când am dat peste acest personaj și nu am rezistat tentației de a-l desena în timp ce muncea. Pentru ca acest crochiu să se transforme într-un portret adevărat, este nevoie de mult mai multe detalii, adăugate mai ales la cap.

Desenul conține o alegorie intenționată și foarte subtilă ce amintește de bătrânul înaripat care simbolizează timpul, prezentat în mitologie întotdeauna cu o coasă. Linia ușor nesigură transmite o impresie de mișcare a formei.



PORTRETUL ALTFEL

Ambele exemple ilustrate aici reprezintă niște abordări neobișnuite ale portretului, care îl trimit în capătul celălalt al domeniului: primul demonstrează efectul pe care îl are conturul simplificat, iar cel de-al doilea impactul vizual transmis de detaliere și textură.



Efectul dat de acest desen derivă doar din forma conturată a trăsăturilor de bază și a părului. Pentru ca această abordare să fie una de succes, este necesar să redați cu acuratețe profilul, atât din punct de vedere al proporțiilor, cât și al formei. Deși asta ia mult timp, nu este atât de dificil pe cât pare.



Aici s-a folosit tehnica desenului în peniță, care a fost valorificată pentru a accentua podoaba capilară bogată a acestei tinere brunete. Veți remarca liniile care nu sunt continue și că zonele întrerupte au fost lăsate albe. Impresia generală este însă de păr lung și lucios.

Compoziția

În timp și după multă practică, oricine poate învăța să deseneze părțile principale ale unei imagini, dar compunerea sau conceperea efectului general reprezintă o altă chestiune. Acesta este cel mai interesant și mai plin de satisfacții stadiu al muncii unui artist, dar, totodată, și cel mai dificil. Incitantă atât intelectual, cât și emoțional, compoziția dezvăluie fie viziunea artistului, fie lipsa de imaginație a acestuia.

Multe dintre compoziții se bazează doar pe aplicarea principiilor geometrice. Imaginea este împărțită în zone geometrice și toate părțile se conformează unui model. Această abordare limitează întru câtva impulsul creativ, dar adevărul este că, de fapt, îl îmbunătățește, după cum vă veți putea convinge singuri din exemplele grăitoare incluse în acest capitol. Geometria este folosită de artiști pentru a crea armonie și echilibru, iar asta vom explora și noi în continuare.

ANALIZA

Din punct de vedere compozițional, *Prânzul de pe barcă* al lui Renoir este o grupare măiastră a unor personaje într-un spațiu restrâns. Scena pare atât de naturală, încât ochiul este gata să se lase păcălit că această grupare este absolut întâmplătoare. De fapt, lucrarea aceasta este un exemplu cât se poate de elocvent despre ce înseamnă organizare. Observați cum grupurile sunt legate fiecare în jurul unui decor bine definit – lângă cort, la masa încărcată cu mâncare, pe terasă – și modul în care interacționează personajele prin proximitate, gestică sau atitudine.

Haideți să aruncăm o privire detaliată asupra fiecărui grup.



Grupul A

Grupul A: în prim-planul din partea stângă se află un bărbat în picioare, care se sprijină de balustrada terasei. Lângă el stă o fată care vorbește cu câinele ei, iar în fața ei se află masa încărcată cu sticle, farfurii, fructe și pahare. Este evident că prânzul este pe sfârșite, iar oamenii mai zăbovesc doar pentru a mai schimba o vorbă.



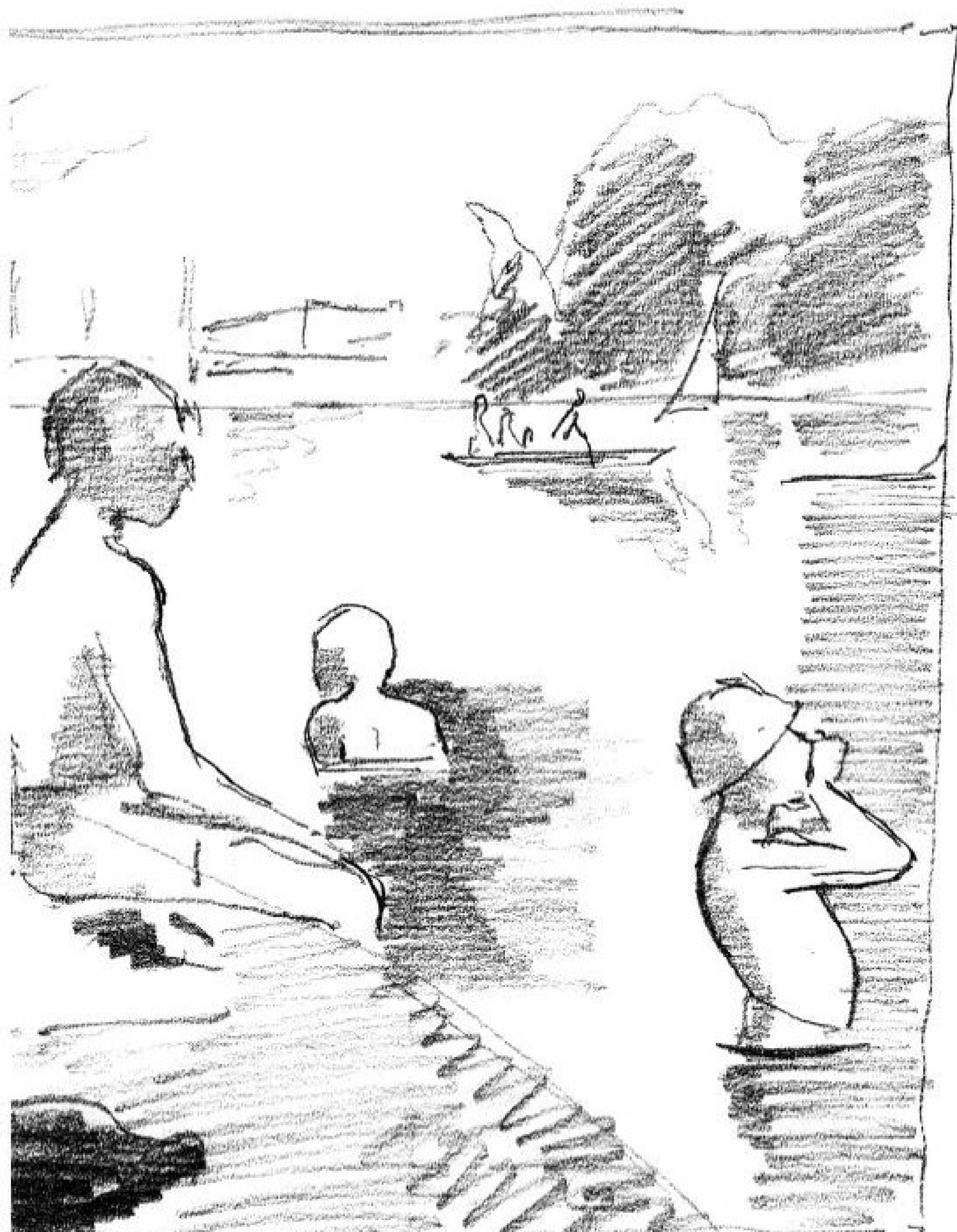
Grupul B: în partea dreaptă a prim-planului se află un trio format dintr-o fată, un bărbat care stă jos și încă unul care stă aplecat peste fată și conversează cu ea.

Grupul C: în spatele primelor două grupuri se află o fată sprijinită de balustradă și un bărbat și o femeie, ambii la masă.

Grupul D: în spatele acestui terțet se află doi bărbați care vorbesc pe un ton serios, iar în dreapta lor se pot zări capetele și umerii a doi bărbați și ai unei tinere care discută.

În tabloul La scăldat *al lui Seurat, cu atmosfera lui senină și deschisă, compoziția este, practic, împărțită în două: linia orizontului unde se zăresc fabrici se află la aproximativ două treimi deasupra bazei tabloului și diagonala țărmului care se întinde din colțul stâng sus până aproape de colțul din dreapta jos. Personajele mai mari sunt grupate de-a lungul acestei diagonale. Tabloul este creat ca și cum privitorul ar lua și el parte la liniștea calmă a acestei zile alături de ceilalți, supraveghindu-i pe cei așezați pe iarbă, pe cei din barcă și scena din fundal.*





MIȘCAREA, ÎN COMPOZIȚIE

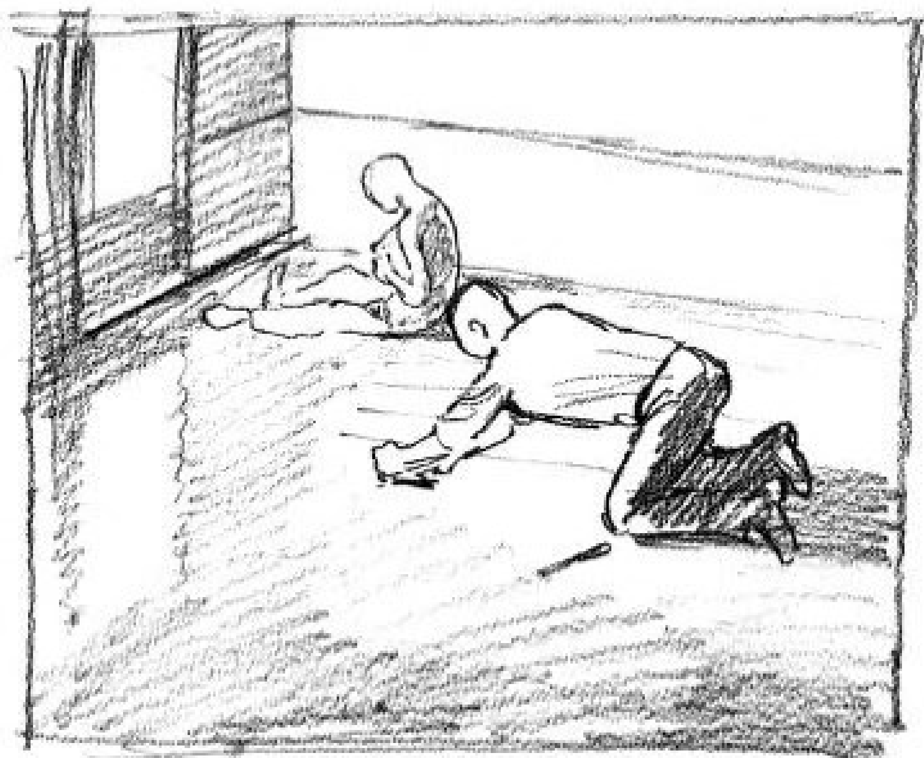
Aceste două imagini au în comun o energie și un dinamism debordante, dar mijloacele prin care artiștii respectivi – Rubens și Tițian – au creat aceste efecte au fost extrem de diferite. La Rubens, drama este comprimată, confuzia și lupta fiind făcute palpabile prin legătura fizică reprezentată între personaje și fundalul cu cai ridicați pe picioarele din spate. Scena lui Tițian este mult mai deschisă, acțiunea împărțită pe toată suprafața lucrării, dar la fel secționată cu măiestrie în mai multe secvențe.

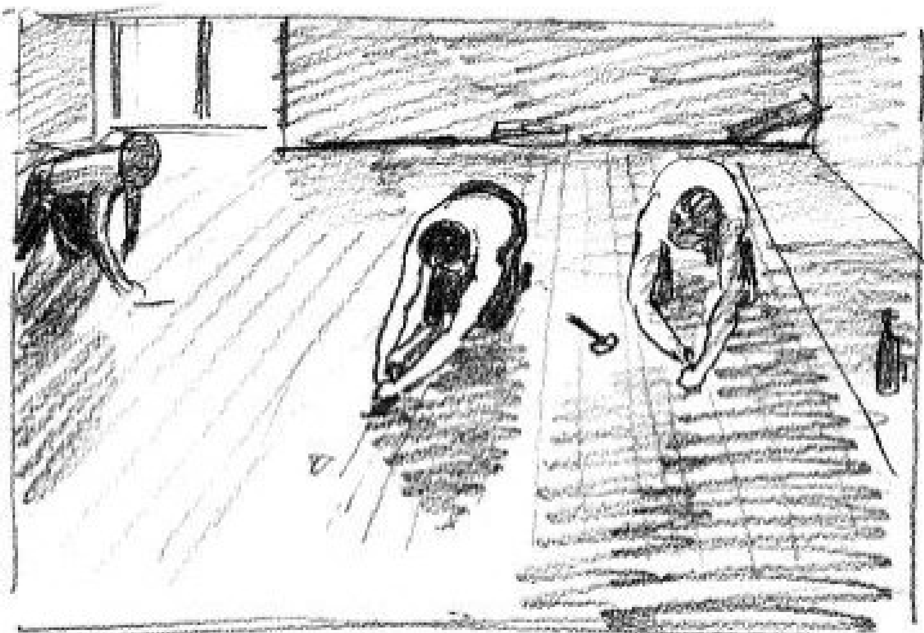


În reproducerea aceasta după Rubens, Răpirea fetelor lui Leucip, *freamătul cailor este prezentat ca un fundal pentru acțiunea oamenilor, transmițând un dinamism extraordinar scenei. În prim-plan se zăresc două nubile blonde ridicate pe cai în fața călăreților puternici. Cele două personaje feminine se juxtapun într-o simetrie contorsionată cu cei doi bărbați, animând foarte mult imaginea. Deși imaginea conține doar doi cai și patru personaje, stilul baroc în care acestea au fost create conduce în final la o acțiune încărcată de dinamism.*



În tabloul Bachus şi Ariadna *al lui Tiţian există la fel de mult dinamism ca şi la Rubens, doar că efectul care emană energie este transmis altfel, prin plasarea într-un plan secundar a acţiunii. Tabloul este mult mai deschis şi mai aerisit, iar zona din stânga contrastează cu grupul dezordonat de personaje care ies dintre copacii întunecaţi din partea dreaptă. Din grupul petrecăreţilor se disting bacante, satiri şi Silenus beat, toţi făcând parte din anturajul turbulent al lui Bachus sau Dionisos, zeul vinului şi al extazului. Ambele aspecte ale personalităţii acestui zeu au fost reprezentate aici. Bachus se află în centrul scenei şi este subiectul dramei, fixând-o cu privirea şi flirtând de la înălţimea şaretei cu Ariadna, luată prin surprindere după ce tocmai fusese abandonată de Tezeu pe insula Naxos, şi pe care o va şi lua de soţie într-un final.*





INTERIOARELE
În următoarele două pagini vom încerca să înțelegem ce se întâmplă odată cu schimbarea perspectivei și cât de mult din povestea spusă de o imagine se datorează poziționării personajelor în decor. Ambele imagini emană un puternic sentiment de izolare.

Mai întâi vom compara două versiuni ale tabloului *Rașchetatorii de parchet* al lui Caillebotte și vom studia ce se întâmplă cu o compoziție atunci când perspectiva se schimbă de la din profil (deasupra) la de sus (jos). Bărbații din tablou muncesc într-o cameră pustie la primul etaj al unui apartament din Paris, rașchetând podeaua pentru a-i da o față nouă. În ambele variante, singura sursă de lumină provine de la o fereastră.

În tabloul de sus, lumina se reflectă pe peretele din fundal, iar trupurile bărbaților sunt luminate. În versiunea a doua, peretele din fundal este întunecat și umbrit, iar trupurile bărbaților se suprapun și se confundă cu acesta. Schimbarea perspectivei modifică total dinamica tabloului, de la o atmosferă de calm și chiar leneșă la una intensă, plină de sârguință. Tonalitățile mai închise din tabloul de jos accentuează ritmul activității, iar faptul că bărbații sunt la busturile goale subliniază și mai mult acest sentiment. Spațiul dintre bărbați îi izolează și îi leagă de munca fiecăruia. Aceștia nu au parte de aceeași tovărășie care îi leagă pe cei din tabloul de sus, care par că muncesc cot la cot.



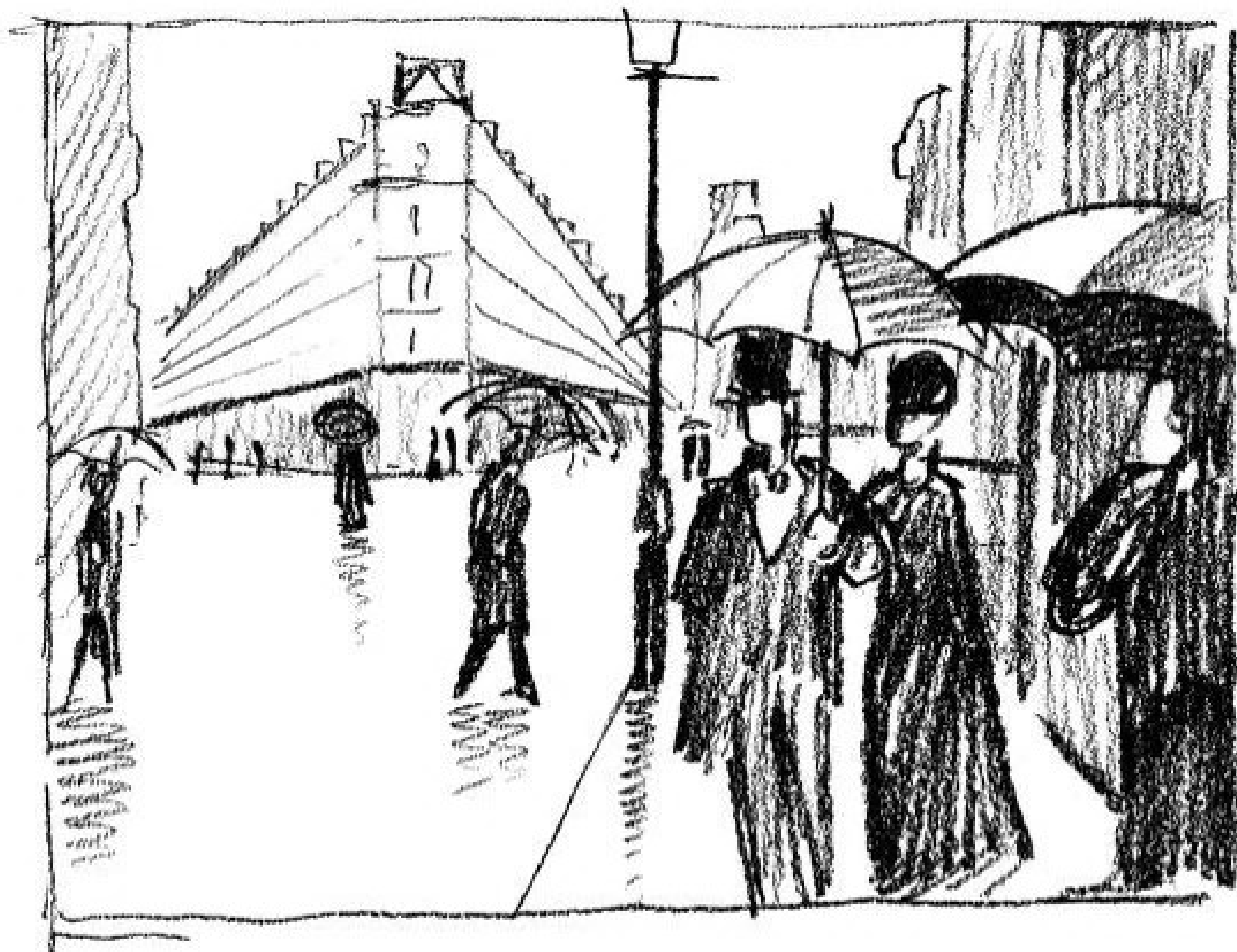
Această reproducere după Pieter de Hooch degajă mai puțină intimitate decât în cazul lui von Menzel (jos) prin prisma faptului că privitorul este ținut la o oarecare distanță de grupul aflat în cameră. Zona de deasupra și din spatele lor este întunecată, cu excepția ferestrei luminoase din spate. Ușa din stânga spate ne permite să pătrundem și mai adânc în desen. Dacă cereți unui copil sau altcuiva care n-are nicio pregătire artistică să vă deseneze o scenă, acesta va avea tendința de a plasa acțiunea într-un plan distant, ca aici.

Apariția aparatului de fotografiat și influența tehnicilor folosite în arta japoneză a imprimeurilor au încurajat artiștii vestici să renunțe la zone mari din prim-plan și să sporească efectul dramatic, implicând privitorul în scena respectivă. Interiorul acesta al pictorului Adolph von Menzel (Sufragerie cu sora artistului) *este ca un cadru cinematografic: privitorul stă de partea cealaltă a ușii deschise, se uită în camera în care cineva stă la lumina lămpii. Ne confruntăm cu două imagini contrastante – cea care include o lume interioară în care nu suntem invitați să pătrundem cu o siluetă anonimă și singuratică în fundal și cea a fetei care privește întrebător spre noi. Întrebările care ne stăruie în minte este ce așteaptă această fată și, de asemenea, care este relația ei cu cealaltă persoană.*



ECHILIBRUL, ÎN COMPOZIȚIE

Ambele exemple ne arată o modalitate neobișnuită de a compune un desen. Gustave Caillebotte se pricepea de minune să compună atât scene de exterior, cât și de interior. Ziua sa ploioasă de pe străzile Parisului condensează un întreg secol XIX, așa cum este ea imaginată de mulți oameni. Compoziția sa este similară cu cea a lui Velasquez de pe pagina următoare. Succesul amândurora este asigurat de modul în care s-a pus accentul pe contrastul dinamic.



Partea stângă a acestei imagini este aproape pustie, cu blocul din depărtare care pare că țâșnește spre noi. Jumătatea din dreapta este umplută cu trei personaje cu umbrele, un cuplu care se îndreaptă spre noi și un bărbat care pătrunde în imagine din marginea din dreapta. Cele două jumătăți ale tabloului sunt despărțite aproape simetric de felinar. Scena este temporizată de clădirile înalte care se pierd pe laturile desenului. La fel ca și în cazul celuilalt tablou al lui Caillebotte, privitorul este implicat în scenă. În ce privește următorul tablou pe care îl vom analiza, echilibrul este, pur și simplu, genial.



Aici, contrastul dintre jumătatea întunecată din partea superioară a tabloului și siluetele luminoase funcționează perfect. În tablou apare însuși Velasquez. Stă în picioare în partea stângă cu paleta în mână și privește spre noi. În centrul tabloului se află Infanta Spaniei și servitoarea ei. În dreapta spate sunt grupați membri ai anturajului ei, printre care un pitic și un câine. În planul îndepărtat, chiar lângă centru, este o ușă deschisă prin care putem vedea un bărbat care se uită spre noi. În stânga acestei uși se află o oglindă în care se vede cuplul pe care artistul îl pictează pe pânză. Trei dintre personajele din prim-plan, precum și artistul, privesc spre noi, așa că este probabil ca acel cuplu să fim chiar noi. Din punct de vedere psihologic și compozițional, este un tablou foarte interesant; un caz în care privitorul este cel privit.

ÎNCĂRCĂTURA EMOȚIONALĂ

Raportul emoțional dintre caractere poate, la rândul lui, crea intensitate și interes într-un tablou. Cu toate acestea, elementele compoziției sunt cele care transmit cu adevărat emoția, de aceea și trebuie lucrate cu atât de multă grijă. În primele trei imagini pe care le veți vedea mai jos veți fi pătruns de emoția nemaipomenită pe care cei doi maeștri – Manet și Toulouse-Lautrec – au reușit să ne-o transmită.



Aici, Lautrec pare că vrea să sublinieze faptul că dragostea nu este doar apanajul celor frumoși sau tineri. Cuplul care dansează este prins într-o îmbrățișare care îi poartă într-o lume a lor. El și-a coborât privirea spre gura ei, sperând poate la o sărutare sau poate doar visând cu ochii deschiși. Ea se uită direct la el, iar pe chip i s-a așternut un surâs dulce și visător. Pentru ei nu contează decât acest dans, muzica și celălalt.



În acest Manet este reprezentat un cuplu care stă pe terasa unei cafenele pe timp de vară. Bărbatul stă aplecat în față, iar brațul lui a înconjurat-o pe ea. Poziția corpului și a brațului lui sugerează o fire de prădător. Ea stă, înconjurată, acceptându-și soarta.



Chestiunea uimitoare care se desprinde din acest tablou cu îndrăgostiţi – o altă reproducere după un Lautrec – este că, deşi tabloul nu conţine mare lucru, totuşi reuşeşte să transmită o mulţime de emoţii. Cuplul schimbă priviri foarte directe şi pline de afecţiune, părul le stă ciufulit, iar legătura emoţională şi erotică dintre ei este aproape palpabilă.



Apropierea dintre mamă şi copil este sugerată aici de felul în care trupurile lor se întretaie. Par crescuţi precum o plantă, din aceeaşi tulpină. Braţele mamei sunt înfăşurate în jurul picioarelor şi corpului copilului, ceea ce sugerează protecţie şi căldură. Ambele personaje ies din cadru, ceea ce îi apropie şi mai mult de noi.

VARIAȚIUNI PE ACEEAȘI TEMĂ

Apelarea la activități simple precum mâncatul sau băutul reprezintă un procedeu util de conectare cu privitorul. O activitate de acest tip poate fi reprezentată în multe moduri, care, la rândul lor, pot exprima alte emoții. În tabloul lui Van Gogh, familia adunată în jurul mesei se află la limita subzistenței, atenția fiindu-le concentrată doar asupra mâncării. Pictorii din familia Breughel ne vorbesc despre plăcerea lumească care poate fi găsită în băutură. La banchetul ducelui, cuvântul de ordine este cumpătare. Suntem ținuți la o lungime de braț, supraveghetori de la distanță, în contrast cu Metsu la care suntem invitați în mijlocul scenei ca și cum am face parte din familie. Legăturile familiale sunt evident simbolizate prin aspect și mimică.



În Mâncătorii de cartofi *al lui Van Gogh, mâncatul și băutul sunt văzute ca necesități. Cina reprezintă un eveniment important pentru acești țărani hidoși. Desenul este foarte întunecat și plin de umbre, atmosfera sumbră fiind punctată de frânturile de lumină care cad pe chipurile obosite, mâinile noduroase și pe sponcii de pe masă.*



Dansul țărănesc *al lui Breughel prezintă o scenă mult mai veselă în care se mănâncă și se bea. Țăranii se apostrofează reciproc, vorbesc cu gurile pline și se îmbrățișează cu voioșie. Bucuria personajelor strânse în jurul mesei este bine ilustrară de compoziție, care ne oferă un prim-plan al acțiunii. Fiecare formă este de impact și bine construită, de parcă ar fi fost realizată cu aparatul foto. Avem impresia că ne uităm la niște oameni pe care îi cunoaștem, poate niște vecini. Tocmai i-am surprins în mijlocul acțiunii.*



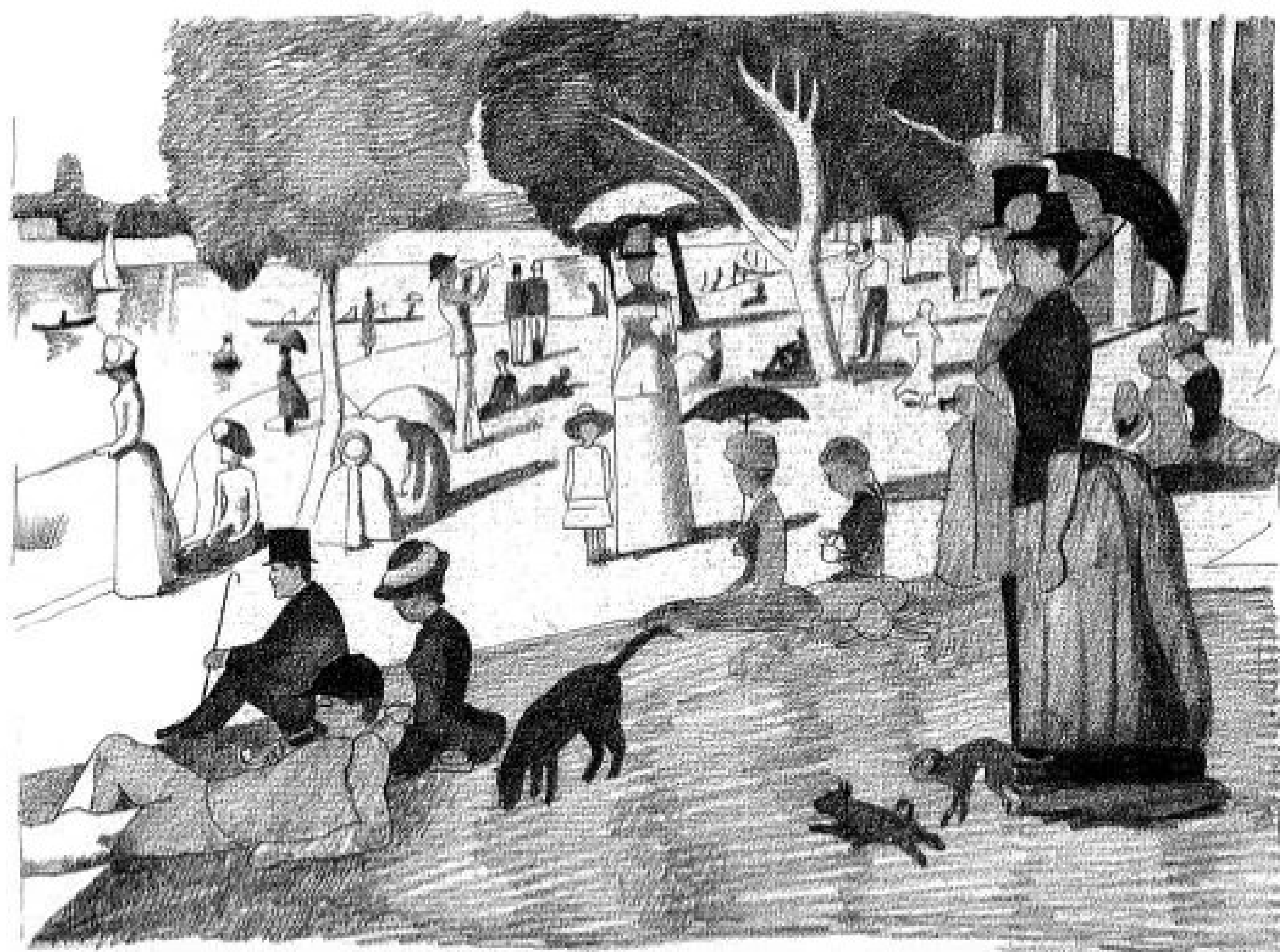
Compoziția religioasă a fraților Limbourg Prea fericitele ore ale ducelui de Berry *este formală și are loc la curtea acestui duce, iar mâncarea și hainele sunt somptuoase. Toți oaspeții își cunosc statutul în societate. Doar episcopul și ducele stau jos. Întinderea pe laterală a compoziției sugerează detașarea de restul scenei. Spre deosebire de celelalte picturi prezentate aici, acești oameni sunt niște necunoscuți pentru noi.*



În compoziția fluidă a lui Gabriel Metsu care ilustrează un festin de Bobotează într-o casă olandeză, suntem martorii unei întâlniri relaxate de familie. Un bătrân bea bere dintr-un pahar lung, spre amuzamentul băiețelului și al servitoarei sau soției bătrâne, în timp ce tânăra îl privește dezaprobator, nevenindu-i să creadă ce vede.

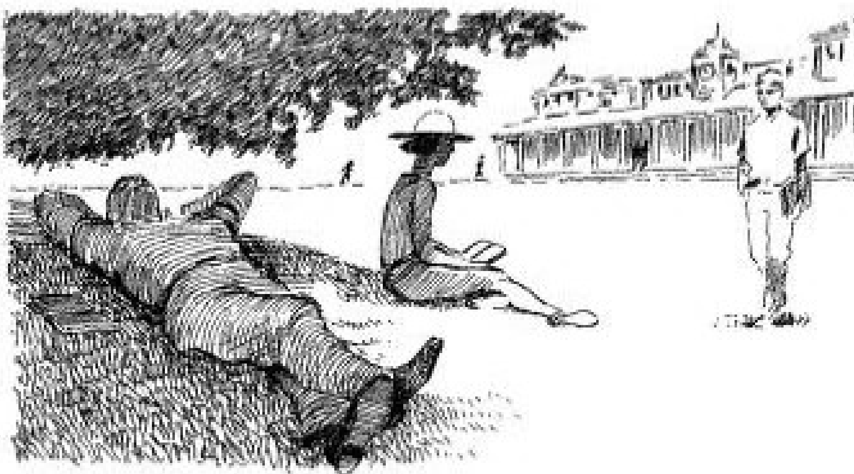
INCLUDEREA ELEMENTELOR IZOLATE ÎNTR-UN TOT UNITAR

În toate aceste scene sesizăm separarea oamenilor în spații publice. În ciuda faptului că stau apropiați unii de ceilalți în desen, fiecare pare că face opinie separată pe tărâmul propriu, dar care întregește și leagă tabloul în ansamblu. Este un fel de egalitarism care domină aceste tablouri, toate personajele fiind la fel de importante.



Tabloul lui Seurat O duminică pe vară pe insula Grande-Jatte, *ne prezintă o scenă tipică de parc cu oameni care se distrează într-un mod cât se poate de natural. Personajele sunt simplificate și par încremenite în timp. Neclaritatea uniformă a frunzișului copacilor, umbrele lungi aruncate pe iarba însorită și umbra mare din prim-plan conferă un decor formal alcătuit din forme orizontale, lângă care pare că au fost așezate personajele. Deși absolut nimeni nu face nimic care să atragă atenția în mod deosebit, în ansamblu, tot tabloul are o semnificație. Posturile lor vizavi de ceilalți par întâmplătoare, dar bineînțeles că nu este așa. Atitudinile sunt redate genial, fiecare personaj interacționând într-un mod sau altul cu restul personajelor.*

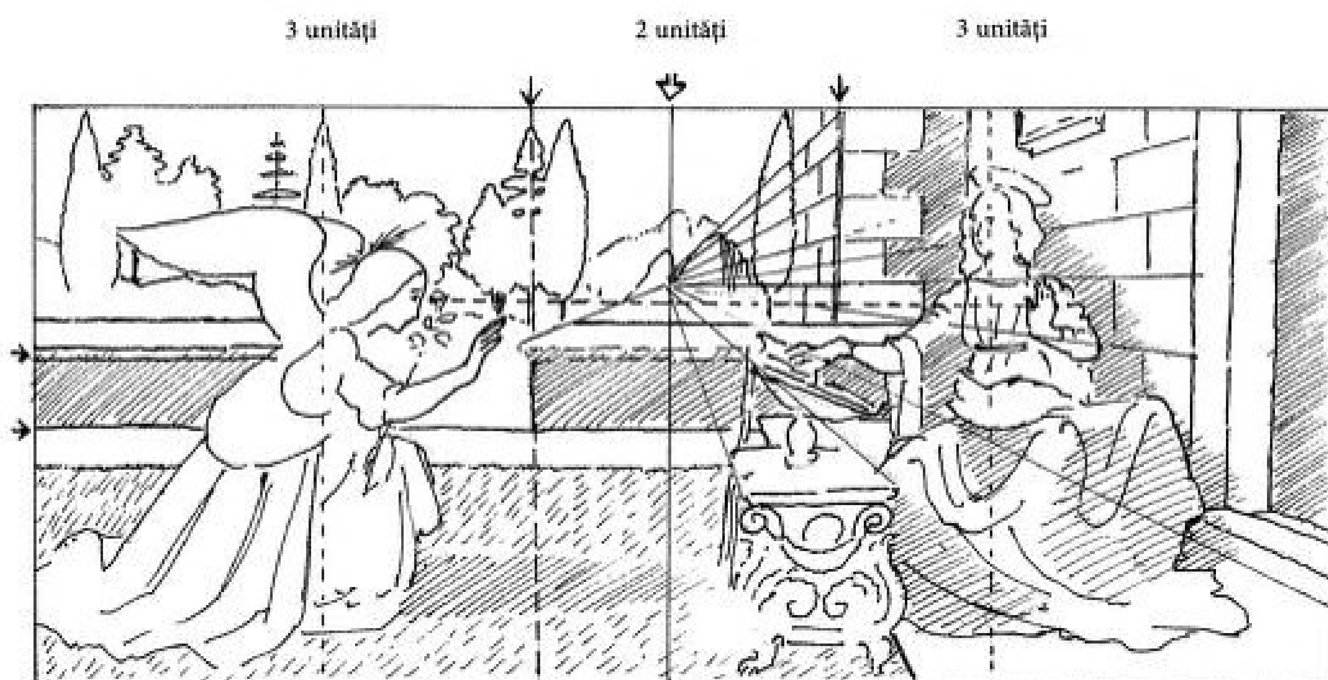
În Păsări de noapte, *Edward Hopper se folosește de cadrul luminos al vitrinei și de benzile întunecate care o înconjoară pentru a crea o formă laterală puternică, în care își plasează patru personaje. Între noi și ei se află geamul care ne desparte, dar nici ei nu par a comunica unii cu ceilalți. Scena sugerează epuizarea după o noapte petrecută într-un bar.*



Și aici s-a folosit tot compoziția laterală, reiterată și de bărbatul întins și amplasat pe diagonală în partea stângă a tabloului. Copacul sub care stă îi ține umbră lui și parțial unei femei aflate în apropiere și care citește o carte. Un alt personaj se plimbă prin perimetrul lor, dar este evident că nu se îndreaptă spre niciunul din ei. Fiecare personaj este rupt de celelalte, fie dormind, fie citind, fie fiind cu mintea în altă parte.

GEOMETRIA COMPOZIȚIEI

Artiștii apelează la geometrie pentru a-și armoniza compozițiile. De multe ori își împart, pur și simplu, suprafața de lucru în jumătăți, sferturi, treimi și așa mai departe, după care își plasează personajele și obiectele în intersecții sau pe linii pentru a echilibra scena. Tablourile prezentate aici sunt exemple clasice. Atât Leonardo, cât și della Francesca erau matematicieni de elită, iar ușurința cu care manevrau geometria se reflectă și în operele lor. Dacă doriți să le testați sistemele, aruncați o privire asupra originalelor acestor tablouri (pe Leonardo îl găsiți expus la Uffizi în Florența, iar pe della Francesca, la Galeria Națională din Londra).



Buna Vestire *a lui Leonardo este centrată pe un o „crevasă" (aflată pe muntele din fundal), în care se întâlnesc toate liniile de perspectivă. (Simbolul pământului care se despică este folosit de multe ori în pictură, ca referire la încarnarea lui Dumnezeu în formă umană). Tabloul este împărțit pe verticală în două jumătăți de acest punct, iar pe orizontală de un zid lung și jos, ce desparte grădina din prim-plan de peisajul din fundal. Capul îngerului este aproape de centrul picturii din partea stângă, iar capul Fecioarei este aproape de centru, dar din partea dreaptă a tabloului.*

Scena este împărțită pe verticală în opt unități sau spații: îngerul ocupă trei, la fel ca și Maria, iar între ele se află cele două unități rămase.

Privirea îngerului este îndreptată perfect la orizontală spre palma deschisă a mâinii stângi a Mariei, cam la o treime pe orizontală de marginea superioară a imaginii.

Toată zona din dreapta Mariei este creată de mâna omului. În spatele îngerului se află doar zidul, apoi natura.

În Botezul lui Iisus *(de partea cealaltă) creat de della Francesca, silueta lui Iisus este plasată central, iar capul se află ușor deasupra punctului central al tabloului. Personajul este împărțit în treimi pe verticală de un trunchi de copac și de Ioan Botezătorul. Orizontul se întinde de-a lungul medianei în fundal. Porumbelul care simbolizează Sfântul Duh se află la aproximativ o treime de marginea de sus, chiar deasupra lui Iisus.*

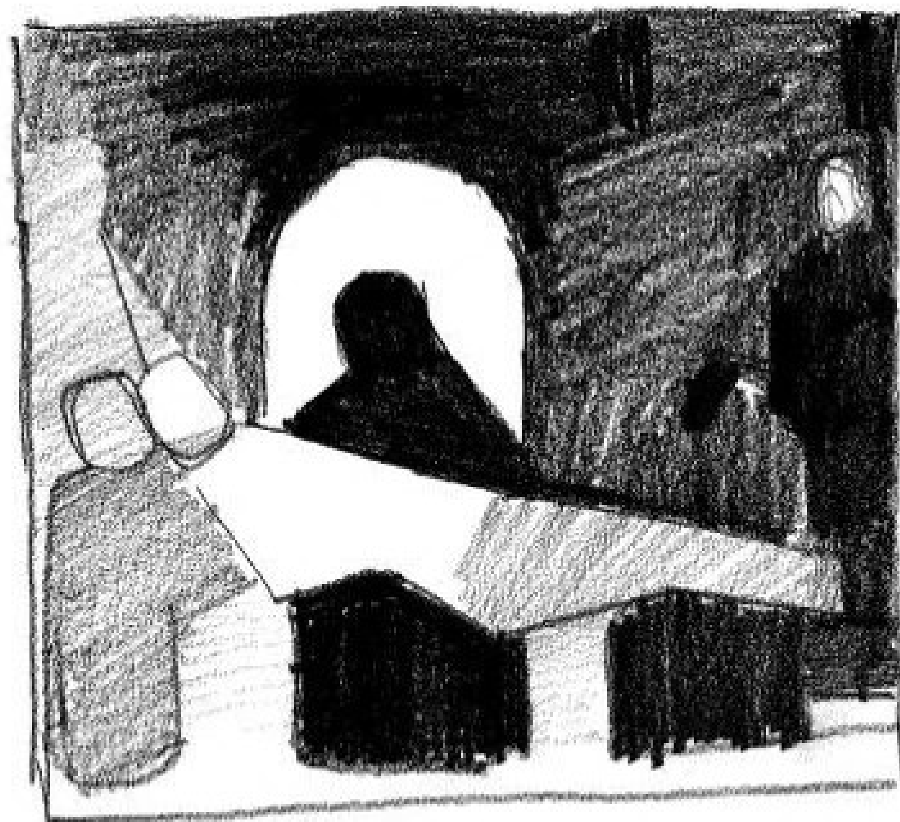


Buricul lui este la aproximativ o treime de marginea de jos. Forma păsării aduce cu forma norilor, și acesta este motivul pentru care nu avem senzația că se va desprinde din tablou și va veni spre noi. Îngerii care stau și privesc în prim-planul din partea stângă și oamenii care se pregătesc să fie botezați în zona din mijloc dreapta acționează ca un echilibru dinamic între cele două jumătăți ale tabloului.

DESIGNUL ABSTRACT, ÎN COMPOZIŢIE

În secolul XX s-au iscat mai multe discuţii în cercurile artistice despre meritele artei naturalistă şi abstractă. Indiferent de cât de metaforic este un tablou, tot este necesar ca designul abstract să fie uşor înţeles pentru ca şi compoziţia să fie reuşită. În aceste exemple, deşi lumea este portretizată din perspectivă naturalistă, forţa este emanată de felul în care formele sunt aranjate şi se întrepătrund în interiorul scenei.

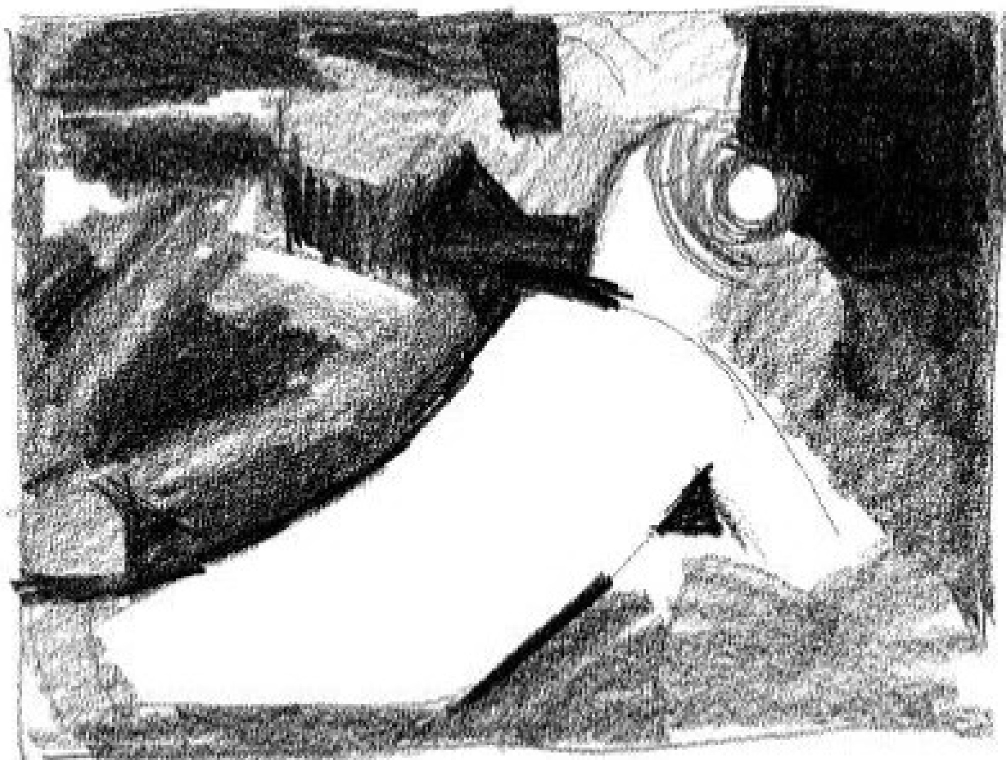


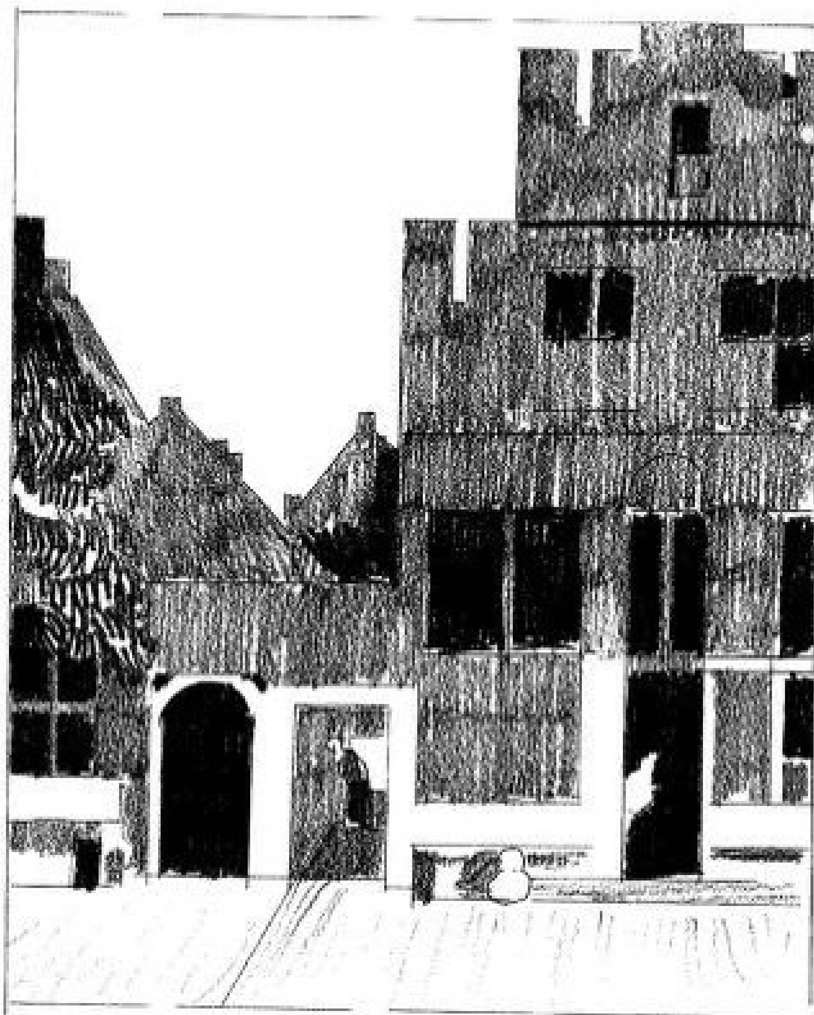


În această Pieta *a lui Pinturicchio, coleg cu Rafael, forma întunecată a mamei lui Iisus sprijină cadavrul palid al fiului ei, reprezentat ca o formă orizontală foarte puternică care traversează bolta ce încadrează scena. Forma întunecată a Fecioarei şi poziţia ei centrală are ca efect balansarea tabloului. Zonele închise de deasupra şi din laterale fac ca această compoziţie să fie foarte puternică. Relaţiile se disting foarte clar din versiunea simplificată a tabloului.*



În aceste două schițe ale lui Veronese, Venus cu satiri și Cupidon, *s-a folosit un dispozitiv compozițional foarte simplu pentru a imprima o tușă senzuală lucrării. Spatele gol al lui Venus este întors spre noi, iar ea se întinde pe tot planul picturii ca o pată ce luminează fondul întunecat, spre spațiul haotic din fața ei unde se deslușesc cu greu formele mișcătoare ale satirului și ale cupidonilor.*

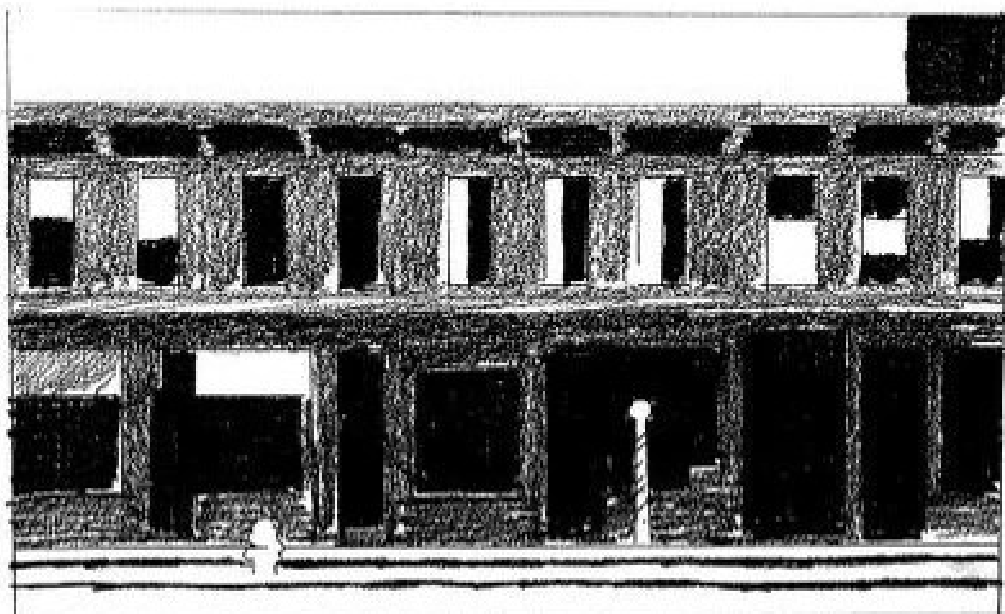




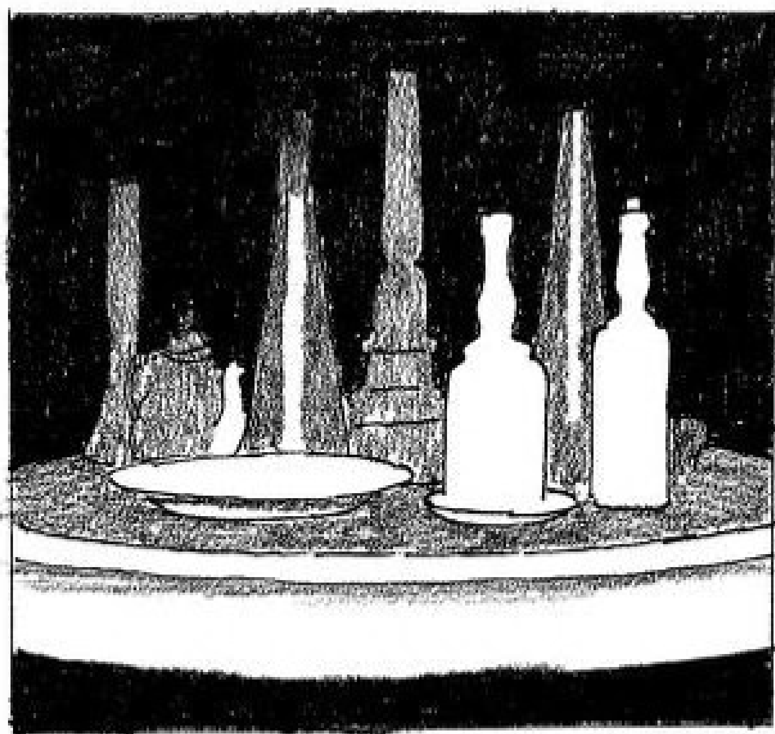
DESIGNUL ABSTRACT ŞI ARTA NATURALISTĂ, ÎN COMPOZIŢIE

Unele tablouri, deşi par foarte abstracte în concepţie, sunt, de fapt, lucruri reprezentate în manieră naturalistă şi portretistă. Aceste câteva exemple ne vor arăta cât de uşoară este trecerea de la abordarea naturalistă la cea abstractă şi invers. Abstracţioniştii vor susţine contrariul, dar în acelaşi timp ne vor oferi lecţii valoroase despre compoziţie.

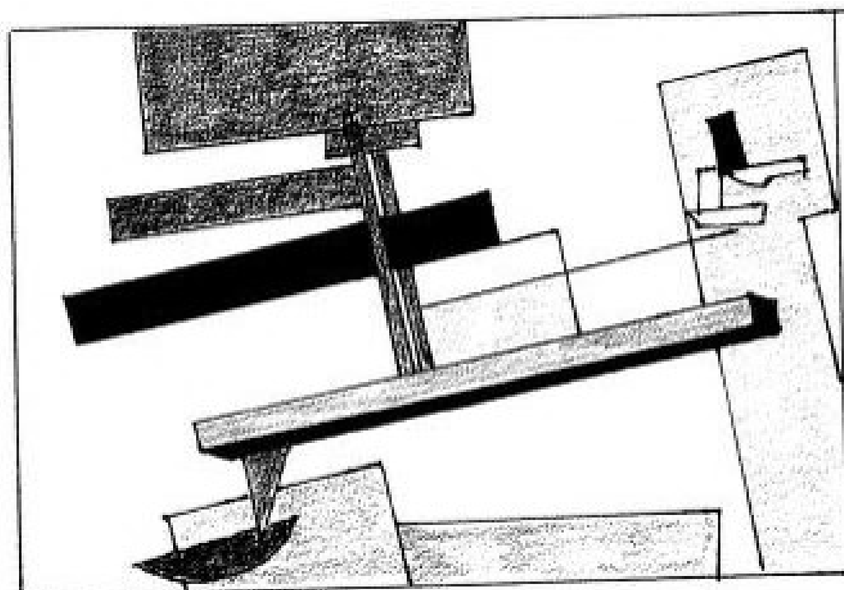
Strada din Delft *a lui Vermeer este un tablou extraordinar pentru vremea la care a fost creat. Tăiat în două pe diagonală din partea stângă jos până sus dreapta, jumătatea de jos este umplută cu faţada unei clădiri, în timp ce aproape toată jumătatea de sus este ocupată de cer. Casa este construită din câteva dreptunghiuri pentru ferestre şi uşă ce sporesc efectul geometric al tabloului, chiar dacă alte detalii sugerează o casă adevărată plină de oameni.*



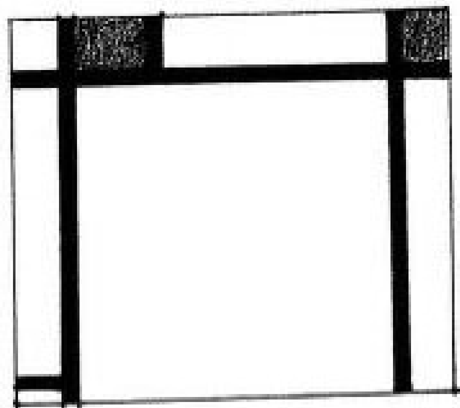
Tabloul O dimineaţă de duminică *al lui Edward Hopper este o altă compoziţie geometrică orizontală în care dreptunghiuri întunecate şi luminate alternează pe toată lungimea ei. Dacă mai adăugăm şi lumina soarelui, atunci este uşor de portretizat un loc şi un moment din zi.*



Giorgio Morandi apelează de fiecare dată la același tip de obiecte în tablourile sale. Efectul culorilor șterse și a obiectelor sărăcăcioase în detalii a fost crearea unui fel de geometrie mascată prin care obiectele obișnuite au căpătat puteri de-a dreptul monumentale. Regularitatea formelor și viziunea impersonală față de obiectul pictat le-a dat cumva o și mai mare semnificație vizuală.



De la Vermeer, Hopper și Morandi la arta abstractă pură n-a fost decât un pas. Artistul rus suprematist El Lissitsky a folosit formele geometrice în aranjamente care sugerează mișcarea flotantă.



Piet Mondrian a creat un sistem de spații echilibrate dar dinamice prin folosirea dungilor negre verticale și orizontale pe spații mari albe, intercalate cu blocuri colorate.

EXERCIŢIU PRACTIC: CREAREA UNEI COMPOZIŢII

Mulţi artişti îşi desenează sau îşi pictează elementele din compoziţii în etape, apoi le asamblează în studio. Aici am demontat un Manet, separând părţile individuale ale tabloului şi apoi reasamblându-le la fel ca el. Încercaţi şi dumneavoastră acest sistem. Dacă aţi înţeles paginile referitoare la compoziţia abstractă, atunci această operaţiune nu ar trebui să vi se pară prea dificilă. Manet a aranjat elementele prezentate aici pentru a produce un tablou intrigant. Haideţi să descoperim împreună de ce sistemul acesta funcţionează atât de bine din punct de vedere compoziţional.

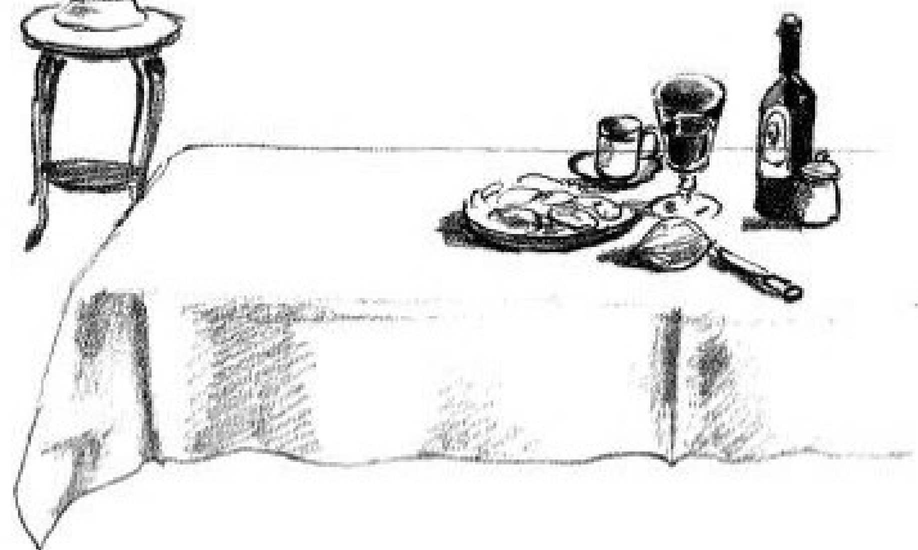


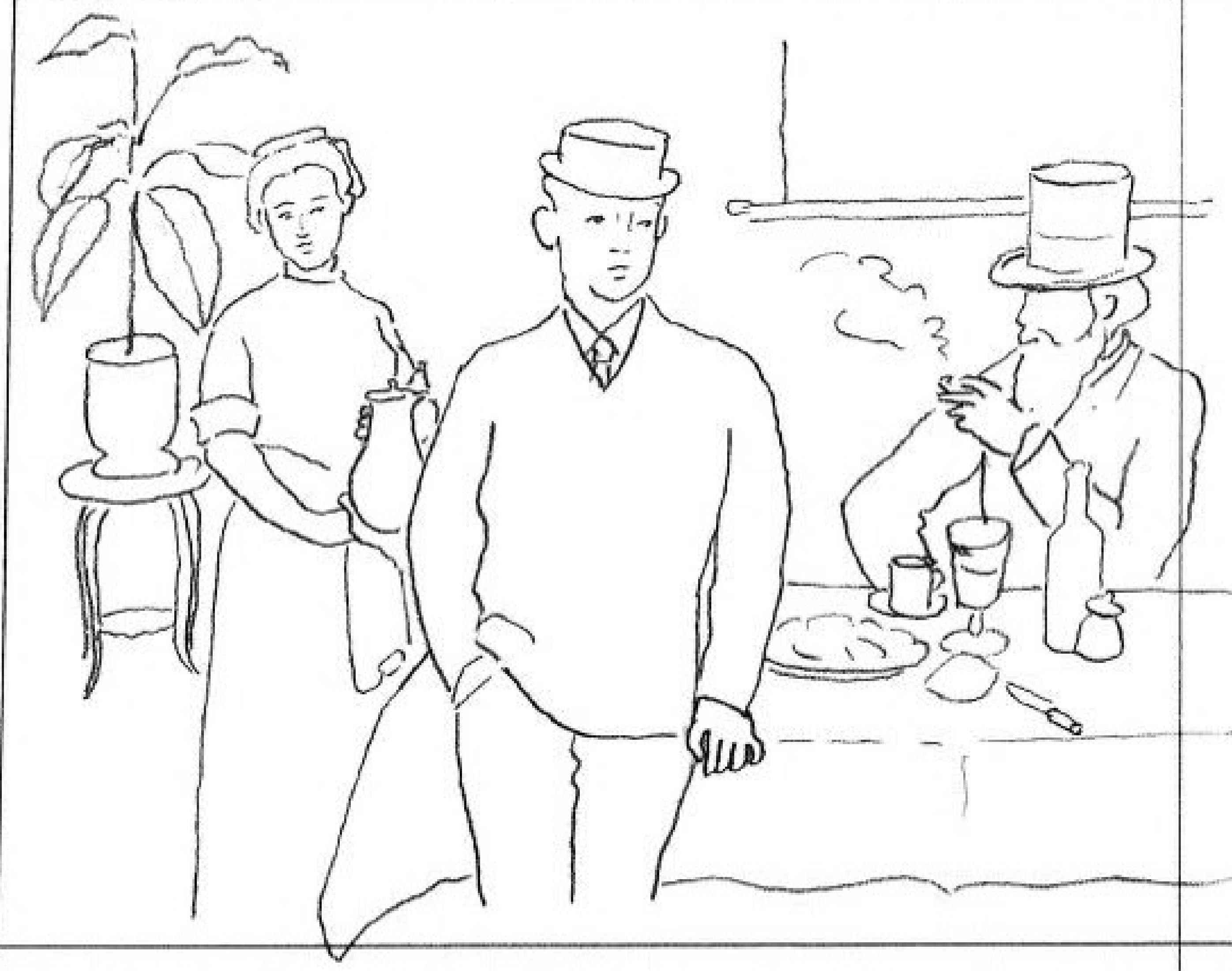












La o privire sumară, putem trage concluzia că suntem martori la o scenă în care doi bărbați tocmai au terminat de servit masa, împreună sau separat, asta nu putem spune. Niciunul nu comunică cu celălalt. Femeia cu urciorul a fost plasată în fundal lângă planta din ghiveci, care este așezată în partea stângă și are rolul că o implică și pe femeie în poveste. Bărbatul mai în vârstă se uită în direcția femeii, iar aceasta privește întrebător spre tânăr, care privește undeva în afară tabloului.

Dacă deja aveți în minte o compoziție, desenați separat personajele dorite în acele posturi. Desenați pe urmă fundalul, includeți obiecte statice pentru ca scena să fie convingătoare. Dacă vă doriți un decor exterior, desenați mai întâi fundalul și apoi hotărâți-vă cum veți aranja personajele și abia pe urmă desenați-le, efectiv, separat. Unii artiști caută fundaluri care să se potrivească personajelor pe care vor să le deseneze. Important este să potriviți formele și dimensiunile cu grijă, astfel încât proporțiile să fie corecte.

Tehnici

În acest capitol vom analiza modul în care anumite detalii tehnice ne afectează perspectiva asupra unui personaj. Linia, tonalitatea, textura și contrastul funcționează împreună pentru a aduce o semnificație și o încărcătură mai mari sau doar pentru a bucura, pur și simplu, privirea. După cum veți vedea din exemplele următoare, tehnicile pe care le folosim modifică modul în care funcționează personajele. Experimentarea tehnicilor vă va spori capacitatea de înțelegere, astfel că veți ști cu siguranță ce efecte doriți să obțineți în desenele dumneavoastră.

LINIE VERSUS TONALITATE

Fiecare din următoarele desene a fost abordat diferit în ceea ce privește linia și tonalitatea. Prin realizarea unui echilibru între aceste două elemente tehnice veți obține rezultate destul de diferite.

1. Acesta este, în esență, un desen liniar, care reprezintă conturul structurii și este doar vag susținut de hașură pentru întărirea formelor. Conturul este clar și definit și ar fi suficient de bun și fără hașura încrucișată.



1.

2. În această ilustrație, marginea exterioară este mai puțin definită, dar impresia de volum este mult mai mare. Personajul, luminat din spate, a fost desenat aproape în totalitate fără contur. Tonalitățile construite din creion cu diferite intensități sunt cele care dau forma generală și au fost adăugate doar câteva detalii care să accentueze și mai mult unele aspecte. Zonele reduse de lumină strecurate în jurul marginilor brațelor, picioarelor și fustei atrag atenția asupra volumului rotunjit al personajului și au puterea de a transforma silueta într-un personaj.



2.



Acest profil este construit foarte lejer, are foarte puține valorații de tonalitate și nici măcar o linie fermă. Liniile capului sunt expresia lirică a plăcerii ei tinerești de a trăi.

Comparați această tehnică cu cea folosită pentru desenul de mai jos, unde capul a fost creionat din hașuri grele.

Aici, capul e redat prin multe hașuri și valorații viguroase de tonuri. Tonalitățile întunecate subliniază atmosfera concentrată și neliniștea din privirea lui încruntată. Aparent, se gândește la ceva ce numai el știe.





1.

1. Luminat direct de deasupra, chipul are umbre întunecate în jurul ochilor, sub nas și pe bărbie.



2.

2. Luminat din față, forma pare aplatizată și ca urmare pierde din volum, dar trăsăturile sunt mai puternic definite.

3. Luminat de dedesubt. Totul este inversat și este dificil de crezut că este același băiat ca în primul desen. Umbrele sunt acum sub ochi și nu pe frunte, în partea de sus a nasului și nu sub el. Tehnica aceasta de iluminare conferă desenului un aer aproape fantomatic.



3.

JOCUL DE LUMINI

Indiferent de ce desenați, trebuie să țineți cont de sursa de lumină. În continuare, vom studia efectul iluminării diferite asupra aceluiași subiect. Iluminarea diferită ne spune multe despre formă, așa că nu vă sfiiți să faceți tot felul de experimente. Încercați și variantele propuse mai jos pe un subiect la alegere.



4.

4. Lumina vine direct din laterală. Aici, chipul este parțial umbrit, iar cealaltă, jumătate puternic luminată.



5.

5. Lumina vine de deasupra și dintr-o parte. Stilul este oarecum standard. Umbrele create definesc chipul într-un mod în care este ușor de recunoscut.

După cum v-ați dat seama din această serie de imagini, lumina direcțională poate schimba dramatic chipul. Același principiu se aplică în egală măsură corpurilor și obiectelor. Experimentați și dumneavoastră cu o lampă mică sau cu lumânări. Așezați obiecte sau rugați un model să stea în diverse poziții și la distanțe diferite de o sursă de lumină și observați diferențele. În momentul în care ați obținut un efect interesant, încercați să îl desenați.

ACȚIUNEA DRAMATICĂ

Drama în artă poate fi obținută prin acțiune sau prin personaje. Calitatea compoziției depinde de modul în care personajele se interpun pe suprafața imaginii. În aceste două exemple, acțiunea dramatică este reprezentată în două moduri: la Picasso prin distorsionarea formei, iar la Castagno prin amplificarea mișcării.



Personajele de pe plajă ale lui Picasso nu sunt realizate corect din punctul de vedere al fidelității. Ele exprimă bucuria de a alerga prin poziția brațelor – întinse și unite – și prin piciorul care pare dezrădăcinat al personajului principal care se întinde într-o manieră disproporționată pe orizontală pentru a sugera alergarea.

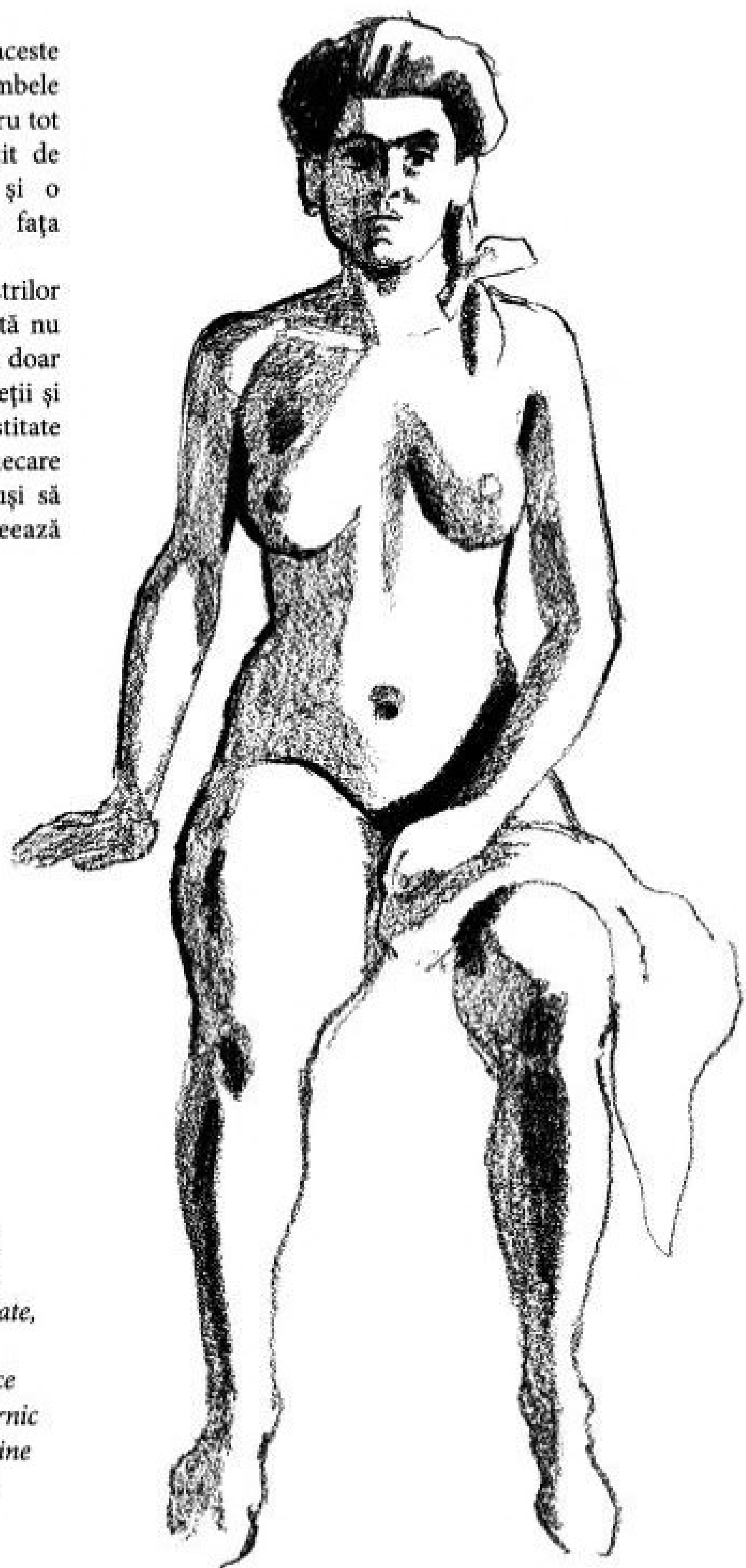


În tabloul Heracle și Anteu *al pictorului Castagno ne este prezentată o expresie a energiei explozive. Durerea unuia dintre personaje contrastează cu puterea celuilalt, iar amândoi par storși de efortul fizic supraomenesc.*

GENIALITATEA SIMPLITĂŢII

Am ajuns în cele din urmă la aceste două reproduceri după Matisse. Ambele sunt cât se poate de grăitoare pentru tot ce înseamnă desenul: simţ ascuţit de observaţie, forme simplificate şi o supremaţie absolută a liniei în faţa detaliului.

Copierea oricărei opere a maeştrilor genului ne învaţă că arta adevărată nu poate fi redusă la o formulă şi apoi doar simulată. Doar prin observarea vieţii şi încercarea de a desena cu onestitate exact ce este în faţa ochilor, de fiecare dată cu mintea deschisă, veţi reuşi să atingeţi calea prin care se creează desenele valoroase.



Originalul tablou Carmelina *al lui Matisse a fost pictat într-o manieră foarte simplă care să confere soliditate, iar această reproducere în creion încearcă să-i imite tehnica. Deoarece personajul este luminat foarte puternic dintr-o parte, veţi observa umbre bine conturate şi zone foarte luminoase.*



Uitându-vă la acest Nud în studio, *veți gândi probabil: „Și eu aș putea face asta". Adevărul este că desenul pare foarte simplist, iar unele zone de-a dreptul șovăielnic desenate. Faceți rost de o copie a originalului și încercați să o reproduceți.*

Dacă ați încercat să îl desenați așa, înseamnă că ați realizat și cât de dificil este. Este foarte ușor să faci prea mult și pe parcurs să uiți ce ai vrut cu adevărat să redai într-un portret.

SFATURI PENTRU ÎMBUNĂTĂȚIREA DESENULUI

Pentru orice debutant care vrea să învețe să deseneze, capcanele pot părea uneori prea mari. Mă confrunt de fiecare dată cu această problemă la clasa la care predau, unde vin atât adulți, cât și tineri. Desenul poate părea greu dintr-un număr de motive, iar profesorul nu deține niciun fel de baghetă magică prin care să le facă să dispară. În realitate, problemele sunt puține la număr, iar unele izvorăsc doar din înțelegerea greșită și anxietățile studenților. Trebuie să nu uitați următoarele:

- Veți deveni mai bun dacă veți exersa cu regularitate. Întotdeauna se poate și mai bine. Talentul este de ajutor, dar dacă aveți dorință, determinare și inteligență, veți ajunge și mai departe.
- Exercițiile propuse în capitolul „Primii pași" sunt exerciții de bază care pot fi repetate la nesfârșit. Eu, personal, le-am repetat și le repet încontinuu și s-au dovedit a-mi fi de folos pentru că mi-au îmbunătățit puterea de percepție și încrederea în forțele proprii. Indiferent de unde le începeți, țineți minte că sunt importante. Nu stați cu nasul pe sus dacă aveți probleme cu desenul și reveniți la ele. O tehnică bună de execuție vă dă încredere și este vitală dacă doriți să desenați bine.
- Abordați problemele dificile pe rând. De îndată ce vedeți ceva realizat greșit, insistați până vă rezolvați acea slăbiciune. Artiștii capătă încredere în ei când văd că au rezolvat o problemă, pentru că se gândesc că o vor rezolva și pe următoarea. Corectați-vă un tip de eroare și veți constata că și alte zone ale muncii dumneavoastră se vor îndrepta.
- Încercați să nu vă tensionați sau enervați dacă vedeți că eforturile nu vă sunt răsplătite. Nu vă fixați pe ideea de a produce „desene frumoase". Continuați să vă autocorectați. Faceți-vă un scop din a lucra cu acuratețe și lăsați ca frumusețea să reiasă singură dintr-un desen.
- Studiați cât mai multe opere ale altor artiști. Dacă aveți posibilitatea să luați legătura cu un artist, studiați-i munca și priviți-l la lucru, evident cu permisiunea lui. Așa veți învăța mult mai multe într-un timp mult mai scurt. Dacă chiar v-ați propus să deveniți un artist consacrat, oricum, la un moment dat, va trebui să vă găsiți un profesor cu care să lucrați.
- Nu vă aruncați imediat lucrările nereușite. Întotdeauna este greu să privești cu obiectivitate un desen proaspăt terminat. Peste un an veți vedea mult mai clar dacă merită să îl păstrați sau nu. Pentru un începător mai există un motiv pentru care ar trebui să-și păstreze toate lucrările. Este extraordinar de reconfortant să observi progresele. Încetul cu încetul, dacă perseverați, desenele dumneavoastră vor fi mai bune. Puteți verifica această informație personal, punând la păstrare câteva lucrări timpurii și uitându-vă la ele după câteva luni, când veți considera că deja ați creat ceva convingător. Așezați apoi unul dintre desenele vechi lângă și fac pariu că veți observa diferența.
- În final, un sfat pentru momentul în care vă veți decide să pictați și să folosiți culoarea. Atât să țineți minte: pictura este doar desen în culori, iar „limbajul" pe care l-ați deprins din această carte vă va ajuta și atunci.

De îndată ce vă veți dedica desenului, veți constata că viața dumneavoastră a căpătat o nouă dimensiune. După ce ați făcut o oarece practică, veți începe să vedeți lumea într-un mod cu totul diferit. Pentru un artist, lumea vizuală este plină de lucruri atractive și tot ce vede îi poate înfrumuseța viața. Forme, culori, lumini, umbre, mișcare – toate aceste elemente transformă lumea într-un carusel de experimente. Sper că odată ajunși în această etapă ați prins deja gustul bogăției sufletești și că vă va conduce pașii mai departe și vă va încuraja să continuați să exersați și să experimentați. Vă urez succes!

